LE TATOU

N° 9 SEPTEMBRE 87 - 5 F

SOMMAIRE

DELIRANT

IZNOGOUD

LE PREMIER LOGICIEL OU L'HUMOUR EST ROI

GRACE A TOI, JE SERAIS PEUT-ETRE CALIFE A LA PLACE DU CALIFE!

TABARY

Après LES PASSAGERS DU VENT et MARCHE A L'OMBRE, le nouveau logiciel d'INFOGRAMES devrait vous faire hurler de rire. IZNOGOUD (traduction de cet anglais remanié : il n'est pas bon !) est le premier logiciel d'humour et de gags ininterrompus. Un scénario s'inspirant de plusieurs BD de TABARY (père de cet irrésistible héros), des dessins hilarants, tout est réuni pour faire de ce logiciel le prochain hit de vos micros. Alors en avant pour suivre les nouvelles aventures du grand Vizir IZNOGOUD...

IL ETAIT UNE FOIS...

... A Bagdad la magnifique, un grand Vizir (1 m 50 en babouches) qui s'appelait IZNOGOUD. Il était très méchant et ne poursuivait qu'un seul but :





Cet ignoble grand vizir borné avait un fidèle homme de main nommé DILAT-LARATH. Celui-ci malgré son nom ne rigolait pas souvent.





Tous les moyens étaient bons au grand Vizir pour tenter de ravir le trône au calife, le bon HAROUN EL POUSSAH.

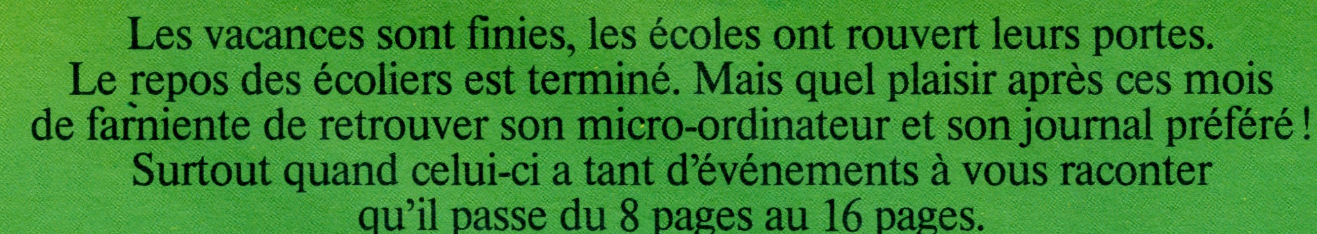




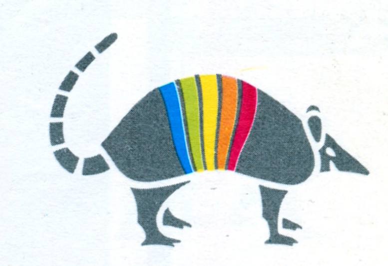
Ce dernier malgré les tentatives maladroites de son grand Vizir qu'il considérait, à tort, comme son plus fidèle serviteur et son cher ami, coulait des jours heureux et somnolants dans la douce quiétude de son palais.

(lire suite page 3).

EDITO

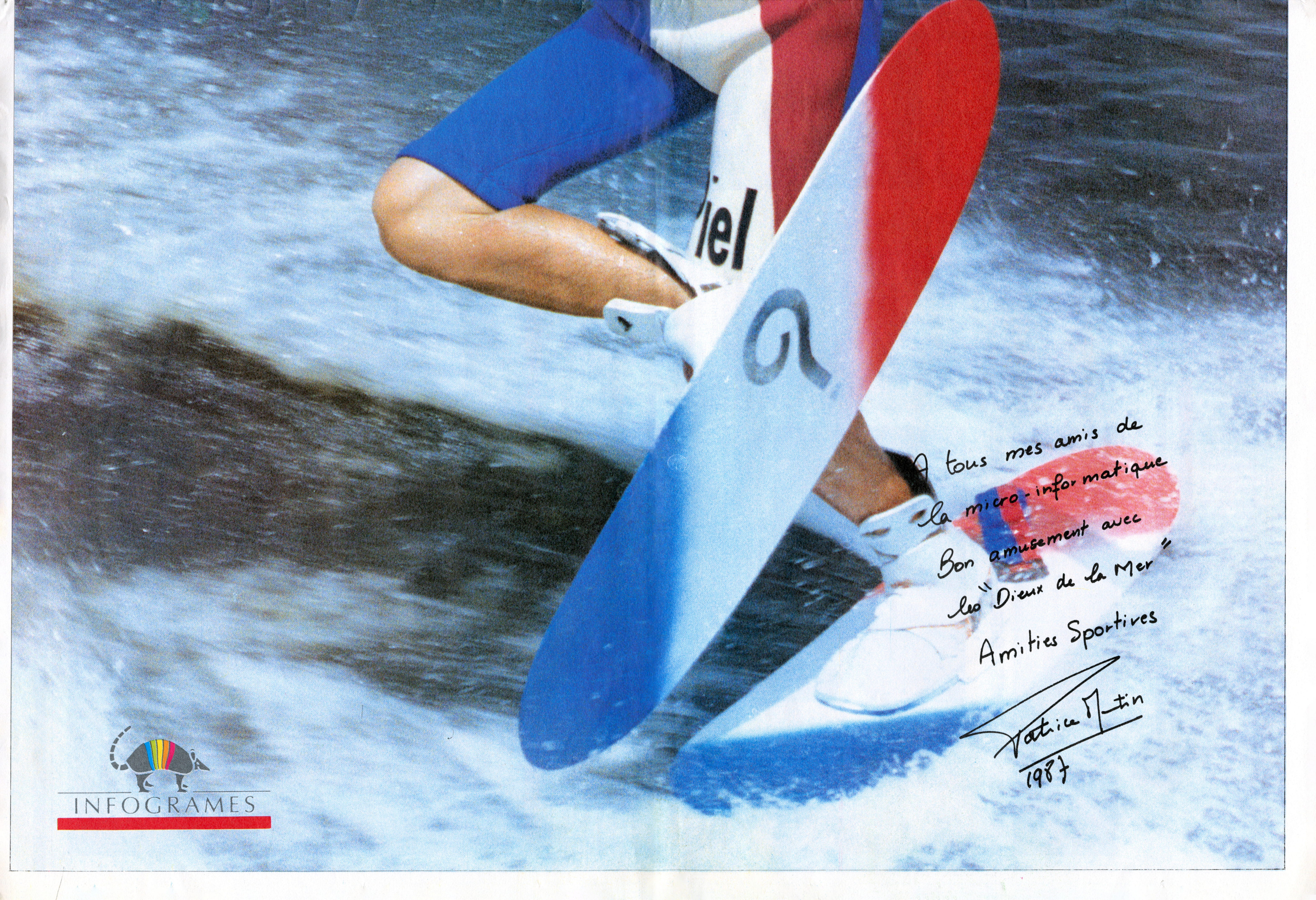


Les vacances sont finies, les écoles ont rouvert leurs portes. Le repos des écoliers est terminé. Mais quel plaisir après ces mois de farniente de retrouver son micro-ordinateur et son journal préféré ! Surtout quand celui-ci a tant d'événements à vous raconter qu'il passe du 8 pages au 16 pages. En plus, LE TATOU a interviewé rien que pour vous des stars du showbiz, de l'escalade, du ski nautique et de la BD ! J'ai nommé : RENAUD, Eric ESCOFFIER, PATRICE MARTIN et Jean TABARY. Beau programme de rentrée non ?



LES DIEUX DE LA MER





A tous mes amis de
la micro-informatique
Bon amusement avec
les "Dieux de la Mer"
Amitiés Sportives
Patrice Martin
1987
INFOGRAMES

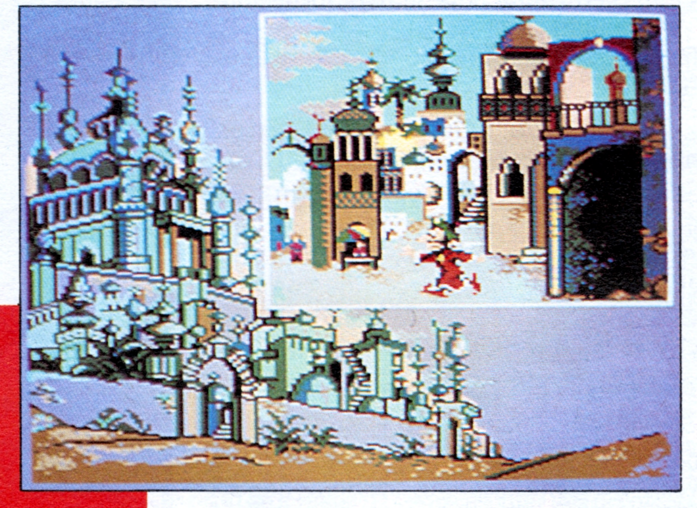
IZNOGOUD

3

DELIRANT



LE PREMIER LOGICIEL OU L'HUMOUR EST ROI



(suite de la page 1)

Or donc à Bagdad... le grand Vizir une fois de plus rêve de ravir le trône au calife et médite sur les moyens possibles. Mais que dit-il donc ?

"J'ai fait à peu près toutes les expériences et à chaque fois c'est moi qui ai trinqué. Mais qu'ai-je donc fait au Kalifram ?

– J'ai déjà tenté le palais maudit avec ce revenant dilettante qui devait rendre le calife gateux (suite à une histoire sordide de mare de poissons asséchée... enfin c'est trop compliqué à raconter!) Que s'est-il passé ? Ce maudit calife a finalement décidé d'abdiquer en ma faveur et c'est moi qui ai été attaqué par cet ectoplasme !

– J'ai essayé le renifleur de scandales, 100 % de réussites jusqu'à sa rencontre avec le calife. En vain, car bien entendu ce bon Haroun el Poussah est absolument vierge de toute histoire sordide.

– J'ai testé le coussin goulu qui avale celui qui s'y installe. Au départ aucun risque. Pas d'échec possible ce coup ci. Je ne m'allonge jamais sur un coussin, le calife tout le temps. Et bien non, la poisse. C'est moi qui ai été avalé...

Vraiment il n'y a aucune justice pour les pauvres Vizir. Mais je ne renonce pas pour autant j'ai dans ma manche une autre carte à jouer et là nous verrons ce que nous verrons. L'informatique voilà la solution ! D'un coup d'erease je vais l'effacer du monde graphique et je serais le seul à régner sur Bagdad. Fini le calife Haroun el Poussah, avalé, perdu dans les octets et les bites, et le temps qu'il retrouve son chemin... je serais finalement calife à la place du calife !!!

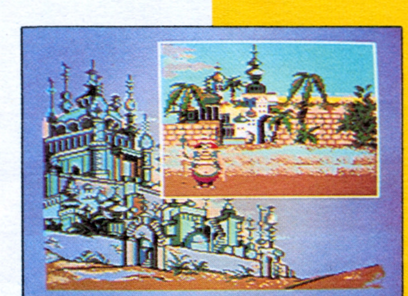
Mais vous allez devoir m'aider, oui vous là je vous vois. De toutes façons vous n'avez pas le choix. c'est ça ou le pal ! Bon maintenant que le problème de votre participation est réglé, on ne perd pas de temps, j'appelle mon fidèle serviteur et en avant !"

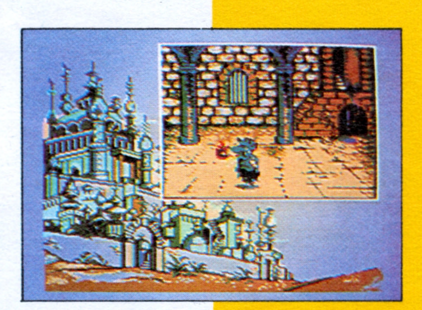
LE LOGICIEL

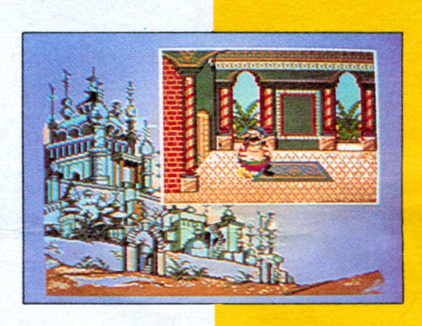
Logiciel où l'humour est roi, IZNOGOUD vous transporte au pays de la magie, à Bagdad. Le jeu est inspiré de quatre bandes dessinées différentes : LE COMPLICE D'IZNOGOUD, IZNOGOUD ET LES FEMMES, L'ANNIVERSAIRE D'IZNOGOUD, JE VEUX ETRE CALIFE A LA PLACE DU CALIFE. Vous y rencontrerez 34 personnages (chacun ayant des expressions différentes selon l'action que vous choisissez : offrir un cadeau dans le cas d'IZNOGOUD il est souvent empoisonné, amadouer, menacer ou se mettre en colère), 20 salles à visiter, 13 flashs surprises et plus de 120 sprites et symétries. Le logiciel est entièrement graphique, il n'y a pas de texte à taper à l'écran vous ne donnez que des directions à la manette et des bruitages ponctuent vos actions. IZNOGOUD c'est un scénario délirant, des graphismes superbes et hilarants, une intrigue haute en couleur (la recherche du pouvoir à tout prix), bref tous les ingrédients sont réunis pour en faire le logiciel ARCADE + de l'année.

J'allais oublier de vous dire une nouvelle fort agréable : le logiciel est vendu avec une BD d'IZNOGOUD. De quoi faire craquer non ? Alors n'hésitez plus, le rire vous attend à deux pas de chez vous, ne le manquez pas !!!

(Disponible sur TO8, TO9, TO9+, MO6, CPC 464/664/6128, PC COMPATIBLES, ATARI, COMMODORE.)







TABARY AU CRAYON + JOSIANE AUX MANETTES = IZNOGOUD SUR VOTRE MICRO

IZNOGOUD sur votre micro est dû à la rencontre d'un homme génial, TABARY (père de l'irrésistible héros IZNOGOUD) et d'une entreprise, INFOGRAMES. En mettant leurs compétences en commun ils ont donné aux fans de micro-ordinateur la possibilité d'intervenir sur le destin du célèbre vizir de Bagdad : IZNOGOUD. A vous maintenant de saisir cette chance ! Très gentiment et en exclusivité pour les lecteurs du TATOU, Jean TABARY a bien voulu répondre à quelques questions...

LE TATOU : Comment avez vous eu l'idée de créer ce fameux personnage nommé IZNOGOUD connu maintenant internationalement ?

Jean TABARY : GOSCINNY a trouvé le nom et j'ai créé les personnages. Les premières planches d' IZNOGOUD ont paru pour la première fois en 1962 dans le numéro 1 du journal RECORD. A l'époque, il n'y avait pas de politique d'album en France, cela n'existait qu'en Belgique. C'est en 1966 que le premier album d'IZNOGOUD a été imprimé. Jusqu'à la mort de GOSCINY nous n'avons édité que des albums composés de plusieurs histoires du grand Vizir, ensuite j'ai écrit de longues histoires car le public le demandait.

LE TATOU : Votre personnage est adapté sur micro-ordinateur. Connaissiez vous l'informatique précédemment ?

Jean TABARY : Pas du tout. Mon fils Stéphane oui. Mais j'ai mis du temps à comprendre le mécanisme (rires). C'est trop nouveau. A 14-16 ans on pige très vite ce genre de trucs. Mon fils a essayé de me faire croire que l'ordinateur avait de l'imagination mais en fait c'est l'imagination de l'homme qu'on introduit dans les programmes d'ordinateur.

LE TATOU : Connaissiez vous INFOGRAMES avant ?

Jean TABARY : Mon fils oui. Moi, non. J'ai bien entendu parler d'une adaptation avec GLENAT, depuis j'ai appris qu'il s'agissait des PASSAGERS DU VENT, mais je n'avais pas vu le résultat. Quand je suis venu à Lyon, je l'ai vu, j'ai trouvé ça vraiment sympa.

LE TATOU : Avez vous participé à l'élaboration du logiciel ?

Jean TABARY : Oui, j'ai fait des dessins avec Josiane, une graphiste, et j'ai participé à l'élaboration du scénario. Je dois dire que je me suis bien amusé et je trouve que la retranscription sur ordinateur de mes dessins est vraiment très fidèle. De plus l'humour est présent comme dans les albums. Maintenant j'attends le résultat final, les développeurs terminent le travail. Mais déjà je le trouve dans l'état actuel vraiment très sympa et je suis prêt à recommencer l'expérience.

LE TATOU : Je vous remercie de bien avoir voulu répondre à ces quelques questions et puisque vous m'avez parlé de Josiane, graphiste chez INFOGRAMES, je vais aller lui poser quelques questions à elle aussi. Josiane, tu es graphiste depuis combien de temps chez INFOGRAMES ?

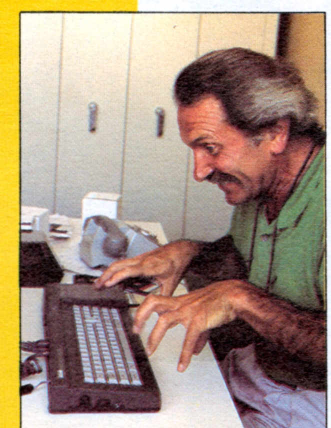
Josiane : Ça fait environ 3 ans que je suis à INFOGRAMES. Au départ j'ai fait une école d'arts appliqués où on n'apprenait pas à l'époque à travailler sur écran d'ordinateur puis INFOGRAMES m'a contactée pour dessiner des monstres sur Alice (rires). Ça commence à dater ! Et je suis restée.

LE TATOU : De quels logiciels as -tu fait les graphismes et dont tu te souviens avec le plus de plaisir ?

Josiane : L'AFFAIRE sur MSX2 c'était très agréable car je n'avais pas beaucoup de contraintes et puis LES DIEUX DE LA GLISSE, LES DIEUX DE LA MER... beaucoup d'autres mais je ne vais pas tous les citer (rires).

LE TATOU : Comment as-tu vécu le logiciel IZNOGOUD ?

Josiane : Je me suis d'abord imprégné de la BD. Je connaissais déjà car j'aime beaucoup rire, j'aime beaucoup les gags mais il est nécessaire avant de commencer des dessins de bien se documenter quelque soit le sujet. Après j'ai fait des exercices d'après les contraintes de mon ordinateur (choix des palettes selon la gamme de couleur...) et puis j'ai proposé à TABARY un certain nombre de figures pour qu'il puisse juger d'un premier résultat. J'ai beaucoup aimé travailler sur IZNOGOUD, d'abord il me fait rire et en plus j'adore la BD. Je n'avais jamais travaillé sur des BD avant. En fait j'aime bien rire, je crois que je l'ai déjà dit non ? et IZNOGOUD est un enchaînement de gags. En plus son père spirituel, je parle de TABARY bien sûr est vraiment très sympathique et plein d'humour. Le résultat ne peut être que le rire !



JEAN TABARY ET JOSIANNE GIRARD





NOUVEAUTÉS COBRASOFT

4

LES RIPOUX



COBRASOFT crée l'événement de cette rentrée 87 avec la sortie de son logiciel "LES RIPOUX" adapté du film de Claude ZIDI. A cette occasion nous avons interrogé Bertrand BROCARD.

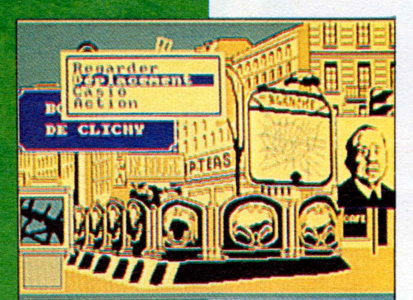
LE TATOU : Après la série des "Meurtres..." et HMS COBRA, vous avez changé de registre ?

B. BROCARD : Avec les "Meurtres" nous avons créé un nouveau type de logiciels et nous allons continuer puisque nous éditerons dans quelques mois "Meurtre à Venise" qui comme les précédents sera accompagné d'un ensemble d'objets tout à fait extraordinaire. Mais en attendant, j'avais envie de m'attaquer à une adaptation de film car j'étais très déçu de celles qui ont été réalisées par les anglais, ou les américains qui se servent surtout du titre pour vendre une compilation de jeux d'arcade plus ou moins adapté au sujet.



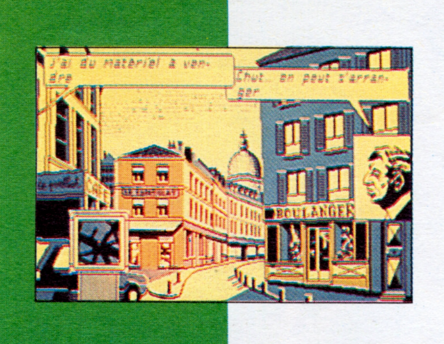
LE TATOU : Une adaptation de film par Brocard, ça donne quoi ?

B. BROCARD : L'important est de respecter le ton du film. C'est pour cela que "LES RIPOUX" m'intéressait car l'ambiance seule peut expliquer le succès phénoménal de ce film qui a été vu par 7 millions de spectateurs et a obtenu 2 Césars. Il reste d'ailleurs l'une des meilleures locations en vidéo-club !



LE TATOU : Cela donne un jeu de quel type ?

B. BROCARD : Une fois de plus nous avons fait un soft inclassable sinon dans la catégorie des superproductions nécessitant un important investissement financier et humain puisque nous travaillons sur ce projet depuis plus d'un an !



LE TATOU : C'est de l'arcade, de l'aventure, de l'enquête ?

B. BROCARD : Tout à la fois ! Nous avons regroupé tous les genres dans un coktail explosif qui plaira à toutes les catégories d'amateurs de jeux.

LE TATOU : Quel est le but du jeu ?

B. BROCARD : Le joueur est un inspecteur de police – il serait plus proche du personnage joué par Thierry LHERMITTE que celui de NOIRET – et son but est de réunir la somme suffisante lui permettant de s'offrir "Le rendez-vous des trotteurs", un bar PMU bien placé à côté de l'hippodrome de Vincennes. Malheureusement sa paie d'inspecteur ne suffit pas et il faut compléter par des combines. Parallèlement la réussite d'une grosse affaire, l'arrestation de Camoun, le fameux traficant international, serait bien venue pour le petit inspecteur.

La difficulté consiste à mener de front l'activité officielle et ses propres "affaires".

LE TATOU : Quels sont les personnages ?

B. BROCARD : Le joueur va retrouver les personnages du film : marabouts africains, petits dealers, gros bonnets, putains et maquereaux, indics, receleurs, commerçants véreux... et bien sûr le commissaire et les inévitables "Bœufs-carottes".

LE TATOU : Bœufs-carottes ?

B. BROCARD : C'est le surnom de la police des polices... Il paraît que lorsqu'ils vous tiennent, ils vous laissent mijoter longtemps...

LE TATOU : En quoi consiste le jeu ?

B. BROCARD : Le joueur a une certaine période devant lui. Le terrain de jeu, c'est le quartier du film : Barbès – Pigalle. Nous l'avons entièrement mémorisé, rue par rue, jusqu'à la plus petite impasse. Il apparait dans un "panneau Decaux" et scrolle selon les mouvements du joueur (déplacement, poursuite...). Pour agir le joueur dispose d'une batterie d'actions possibles accessibles depuis le clavier ou des menus déroulants.

LE TATOU : Comment se passe une journée ?

B. BROCARD : Chaque matin, le joueur prend les ordres à la Vigie Fleury (le commissariat) puis organise sa journée en se déplaçant à pied, en métro ou avec sa vieille Renault 18 de service. Au hasard de ses rencontres il organise de petites combines (encaissement de racket, chantage, revente de matériel volé...) et essaie de suivre les ordres de missions de façon à ne pas être trop mal noté par ses chefs. Il est toujours à la merci d'une dénonciation, d'un événement imprévu, d'une bagarre, d'un ordre transmis par radio... Pour compléter son magot, le joueur peut aussi parier au bonneteau et aux courses.

Il faut noter que le joueur est armé. Il peut tirer à tout moment mais gare aux bavures... surtout s'il est sous la surveillance des "Bœufs-Carottes" et n'a pas réussi à les semer...

LE TATOU : De quoi êtes-vous le plus fier dans LES RIPOUX ?

LA TECHNIQUE DES RIPOUX

LE TATOU : Il y a de nombreux personnages, comment dialogue-t-on avec eux ?

B. BROCARD : Ces dialogues sont en effet une partie importante du jeu et nous avons beaucoup travaillé cette partie importante. Le joueur et les personnages dialoguent dans des bulles à partir d'un choix pré-programmé. Il n'y a rien à rentrer au clavier et c'est très spectaculaire .

LE TATOU : Comment le joueur utilise-t-il le jeu ?

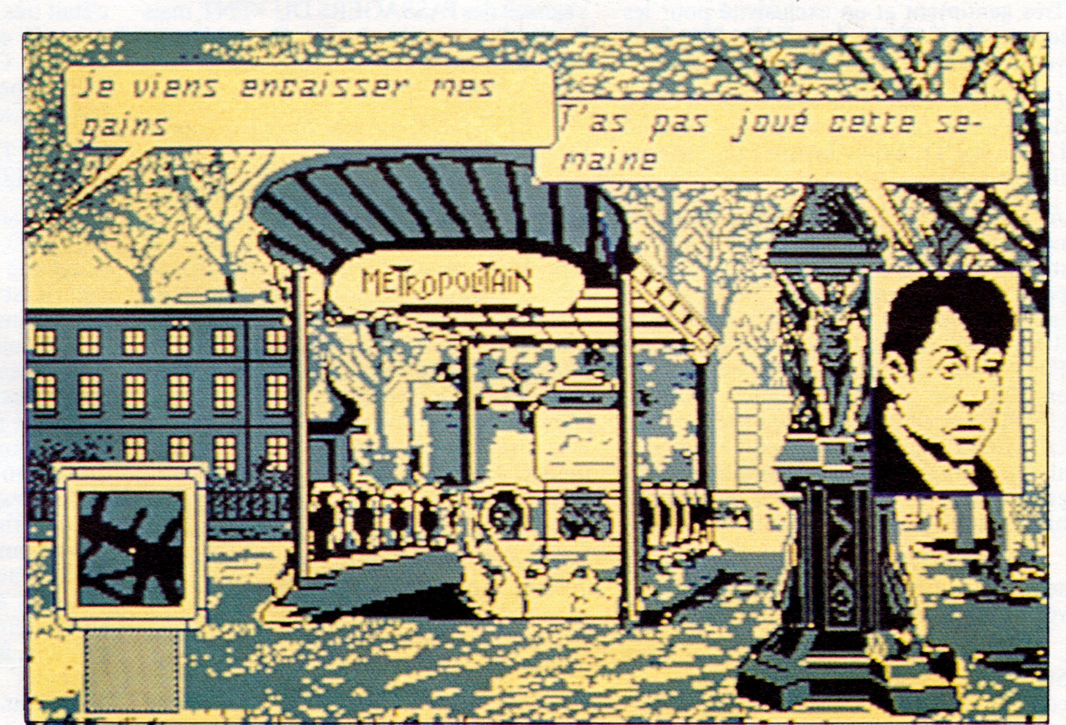
B. BROCARD : Pour LES RIPOUX nous avons considérablement innové. De nombreux dessins en pleine page (vue des principaux quartiers) servent de toile de fond. Par dessus viennent s'afficher des menus déroulants, des médaillons, et des icônes qui servent d'interface utilisateurs. Comme dans tous nos jeux, on peut presque se passer du clavier.

Nous avons même poussé la programmation pour offrir au joueur un écran modulaire qu'il peut modifier en faisant glisser des icônes selon le principe du Mac Intosh.

B. BROCARD : Jamais nous n'avons fait un jeu aussi riche ! On aurait pu sortir un petit jeu d'arcade qui se serait bien vendu compte tenu du titre... mais nous avons voulu là faire très fort. Souvent en le terminant nous nous faisions la réflexion que nous avions mis la matière de trois ou quatre logiciels en un seul !

Il y avait le film , il y avait le livre maintenant il y a le logiciel. LES RIPOUX d'après Claude ZIDI, un logiciel qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. Des graphismes exceptionnels, un scénario haletant tous les ingrédients pour que ce logiciel soit l'événement de l'année...

(Disponible sur AMSTRAD CPC et PC 1512, ATARI ST, MO6, TO8, TO9, COMPATIBLES PC).





NOUVEAUTÉS COBRASOFT



LA MARQUE JAUNE RECIDIVE ET SIGNE



LA MARQUE JAUNE ça vous dit quelque chose non ? E.P. JACOBS ça ne vous dit rien ? Allez un petit effort ! Les aventures des célèbres BLAKE ET MORTIMER les héros des bandes dessinées. Ça vous revient ?

BLAKE ET MORTIMER ont quitté leurs bandes dessinées pour intégrer le monde des ordinateurs. Avec LA MARQUE JAUNE le joueur va intégrer un autre monde, le monde de l'espionnage et de ses dangers. Un superbe logiciel que vous pourrez découvrir fin octobre sur toutes les machines. A ne manquer sous aucun prétexte.

Londres, 8.00 a.m.

"Blake ne m'aurait jamais fait revenir de mes vacances en Ecosse aussi rapidement sans raison valable. Je me demande bien ce qu'il peut se passer à Londres de si important. Dans quelques minutes j'en aurais le coeur net. Ah ! Me voici arrivé au Club."

Le Professeur Mortimer s'arracha à ses pensées et descendit du taxi jaune qui l'avait amené jusqu'au fameux Club Loyds de Londres où ils avaient l'habitude lui et son ami Blake de venir discuter des dernières nouvelles et prendre un verre entre hommes du monde.

Il repéra son vieil ami très vite et vit à son expression soucieuse que l'affaire était vraiment grave. Ils allèrent s'installer dans un petit salon particulier pour pouvoir discuter à leur aise. Blake prit la parole et expliqua son problème...

"Voyez-vous cher ami, les choses se compliquent fort à Londres. Vous ne devez pas ignorer ce qui se passe actuellement à Londres. Je vois à votre air perplexe qu'il n'en est rien. Voilà depuis quelques semaines nous avons à faire à un homme curieux qui prévient les journaux chaque semaine d'un coup qu'il va faire. Bon, cela pourrait être un fou quelconque mais le problème c'est qu'il s'attaque à des endroits réputés inviolables et que chaque fois il disparaît sans aucune trace. Ce fut le Château Royal, après ce fut une entreprise nucléaire hautement protégée et avant hier il s'est attaqué à la Tour de Londres où sont les bijoux royaux et s'en est emparés. Impossible de savoir comment il a opéré. Le problème c'est qu'il semble véritablement invincible et à cette allure on ne peut savoir où il va s'arrêter ni dans quel but il agit. Mon cher ami j'ai besoin..."

Blake interrompit sa phrase en voyant son ami se précipiter sur la fenêtre. Le professeur Mortimer se retourna l'air soucieux...

"Mon ami l'heure est grave, un homme nous écoutait. Je pense que cette affaire est beaucoup plus compliquée qu'elle ne semble et vous avez fort bien fait de m'appeler. Nous allons entrer en chasse et par ma foi nous découvrirons bien ce qui se trame..." *(à suivre...)*

APPRENEZ A JOUER AU GOLF AVEC GOLF TROPHEE

"Sur le terrain, le parcours est terriblement difficile pour les joueurs, le vent souffle, la pluie ne semble pas vouloir cesser. Gill Harper est en première position. Il est actuellement dans le bunker et pour frapper son dernier coup il a choisi un club sand-wedge. Il ajuste son tir. La tension est extrême. S'il réussit ce coup il sera sacré champion du monde de sa catégorie. Ca y est il tire..."

GOLF TROPHEE est le nouveau logiciel de simulation sportive de COBRA SOFT. Que vous soyez amateur, ou professionnel, ce logiciel vous dira tout ce dont vous devrez tenir compte avant de jouer (la force des vents, la direction, le terrain, ...). Vous plongerez de plein pied dans l'ambiance des grands tournois internationaux. Mais attention dans ce sport qui monte, monte... plus le scorde est bas et meilleur il est !

(Disponible sur Amstrad 464/664/6128.)

TURLOGH LE RODEUR

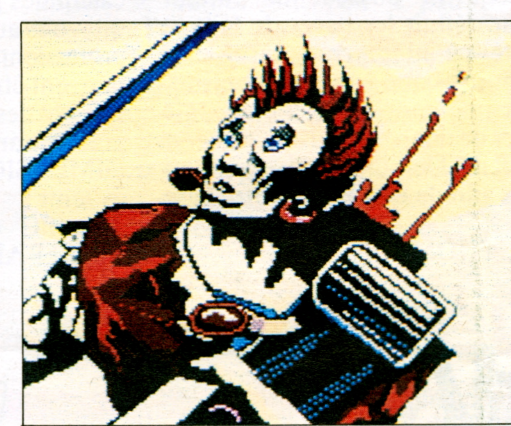
TOUT AVAIT COMMENCE IL Y A BIEN LONGTEMPS...

Au Royaume de THOZ, dans la forteresse de Bran-Tain...

En ce temps là, le roi Ydahaut Ar Dinlach, suzerain du royaume et de ses quatorze barons se retirait dans ces terres aux premiers jours de l'automne dans sa forteresse de Bran-Tain. Il pouvait y jouir de ses chasses en compagnie de quelques fidèles compagnons triés sur le volet. Mais cette année là...

Le jour était à peine levé que des hurlements féroces emplirent la salle du trône. La bataille ne faisait pas rage comme on aurait pu le penser à première vue, c'était simplement une joute amicale entre le suzerain et son fidèle baron : Turlogh de Penroth. S'il fut un temps où le suzerain tout puissant infligeait des leçons à son jeune ami, le temps en était bien révolu et déjà l'élève battait le maître sans difficulté. Ydahaut s'en fit la remarque mais ce n'était pas pour recevoir une leçon d'escrime qu'il avait arraché Turlog aux affaires de sa baronnie. Il devait lui parler de sa mission de confiance.

- Ydahaut : "Les barbares menacent mon pays et mes frontière sont grandes. Cela mobilise mes troupes et je ne peux me permettre de laisser les frontière au sud dégarnies trop longtemps. J'ai entendu parler d'une sphère magique qui permet de voir à des milles de lieux aussi vite qu'en pensée. Grâce à elle je pourrais surveiller l'avancée des barbares et envoyer mes troupes à l'endroit exact où ils se trouvent. Turlogh mon fidèle ami, toi seul peux trouver cette sphère magique et affronter les périls que cela demande. Toi seul peux me la rapporter. Je te confie cette mission. Prions Galahad que tu me reviennes vivant.



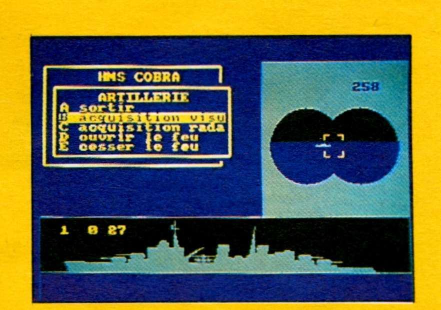


Pour la première fois sur vos écrans de micro-ordinateur, COBRA SOFT vous invite à jouer au premier logiciel dont vous êtes le héros. Inspiré d'une bande dessinée de Thierry Cailleteau sortie aux éditions Delcourt, où le lecteur est le héros de la bande dessinée, ce logiciel d'aventure emmène le joueur dans un pays extraordinaire. Les aventures ne manqueront pas ! De nombreux périls vous menaceront, des esprits magiques chercheront à vous détruire, vous devrez vous battre sans quartier, sans relâche et sans peur. TURLOGH LE RODEUR , un magnifique logiciel d'aventure qui vous emmènera bien loin des sentiers battus. Ce superbe logiciel sort sur Amstrad, Thomson, PC compatibles, Atari dans un packaging exceptionnel (dont je vous laisse la surprise !) comprenant la bande dessinée (sortie prévue mi-octobre).

HMS ET MEURTRES EN SERIE SUR PC ET ATARI SONT SORTIS

Ca y est les petits veinards possesseurs d'un Atari ou d'un PC vont être heureux les deux supers logiciels de COBRASOFT viennent de sortir sur PC et Atari et bien d'autres sont prévus... Le temps des surprises approche à grand pas. Rappelons rapidement le principe de chacun de ses jeux.

HMS COBRA



Est plus qu'un wargame, c'est un jeu d'aventure, de simulation et même d'action. Entièrement paramétrable et redéfinissable par les joueurs, ce logiciel vous entraîne dans l'odyssée des convois de Mourmansk pendant la seconde guerre mondiale. Saurez-vous éviter le désastre du convoi FR 77 qui parti le 22/11/42 avec 28 navires atteignit Mourmansk le 3/12/42 avec 5 navires seulement ? Le défi est lancé à vous de le relever... Mais aurez vous la force de lutter contre l'histoire ? (AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, IBM PC et COMPATIBLES.)

MEURTRES EN SERIE

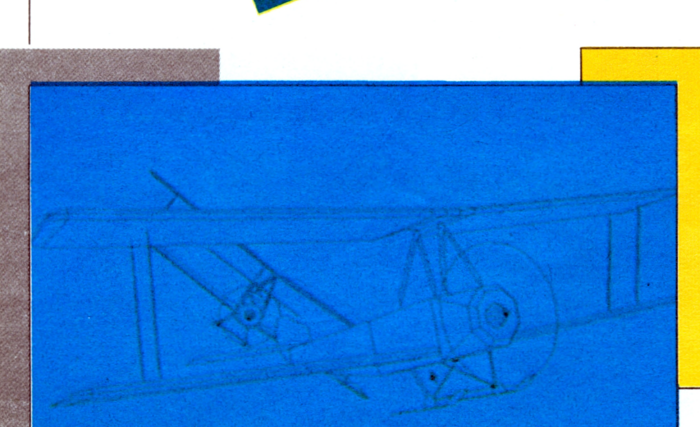


Est un logiciel à la fois passionnant difficile, astucieux et inédit dans sa forme. Les habitués des fameux meurtres de COBRASOFT ne seront pas déçus, il est encore plus génial. Saurez-vous résoudre l'énigme de ces séries de meurtres dans l'île de Sercq, trouver le trésor caché ? Entre le moment où vous avez débarqué sur l'île le matin et le moment où vous la quittez, huit meurtres ont eu lieu. Une véritable hécatombe pour une petite île de 600 habitants ! Mettez en marche vos petites cellules grises et passez au peigne fin tous vos indices. Ne ratez pas l'occasion de vous faire un gros plaisir (AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES).

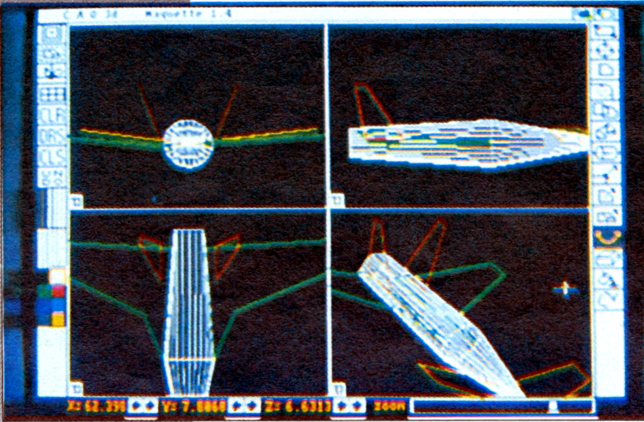


ÈRE INFORMATIQUE

6


DIMENSION 3

ERE INFORMATIQUE fait encore des siennes.
Qui n'a jamais entendu parler de CRAFTON ET XUNK ? A voir l'absence de doigts levés, j'en conclus naturellement au fait que tout le monde connaît CRAFTON ET XUNK.
Et bien pour tout ceux là une bonne nouvelle CRAFTON ET XUNK 2 vient de sortir.
Mais je voulais aussi vous parler d'une autre nouveauté, très spéciale.
Il s'agit d'OXPHAR spectacle et logiciel en même temps.
Et puis nous parlerons aussi des logiciels de CAO/DAO.
Allez embarcons pour de nouvelles découvertes en compagnie de la rue Marqués.
Lachez les amarres... C'est parti.


CAO 3D

LES LOGICIELS "INTELLIGENTS"

ERE INFORMATIQUE lance pour la rentrée plusieurs logiciels de CAO/DAO, un compilateur intégral et un logiciel d'initiation aux applications de l'intelligence artificielle. Des logiciels sérieux pour attaquer la rentrée en forme. Mais qui dit sérieux ne dit pas forcément triste !

CAO 3D

Extrêmement complet, CAO 3D est destiné aux architectes, dessinateurs et designers. La conception de ce logiciel a été orientée vers la facilité d'utilisation pour permettre à tous dessinateurs de s'y adapter. La création se fait entièrement à l'aide de la souris. Avec CAO 3D on peut dessiner n'importe quel objet en trois dimensions, en outre CAO 3D offre à l'utilisateur une gamme très complète d'outils (saisie, création de volume, représentation en trois dimensions, dessin...). Les écrans peuvent être sauvegardés au standard IFF ce qui permet la compatibilité avec tous les logiciels graphiques utilisant le standard.

(AMIGA 512.)

INTELLIGENCE IV

Grâce à INTELLIGENCE IV, il est possible à chacun de comprendre les principes fondamentaux, de s'initier aux applications de l'intelligence artificielle et surtout de concevoir leurs propres systèmes experts. INTELLIGENCE IV possède un éditeur d'utilisation simple pour définir les bases de faits et celles de règles. Son moteur d'inférence est capable de raisonner à partir des données que vous lui avez fournies et ce, pour en tirer une conclusion logique. Ce progiciel accepte des bases de données pouvant contenir jusqu'à 999 règles et 99 faits. De nombreux exemples et options sont proposés afin de construire votre base de données.
(IBM COMPATIBLES, THOMSON.)

KOMPILATEUR

Compilateur de premier ordre, KOMPILATEUR offre la possibilité de corriger une instruction sans interrompre la compilation. J'ai dit compilation ? KOMPILATEUR compile : un basic standard (sans nécessiter de syntaxe spécifique), toutes les instructions (à une rapidité exceptionnelle). Il permet de conserver toute la place mémoire pour le programme original (le code généré prenant au fur et à mesure de la compilation toute la place du programme basic). Simple et efficace KOMPILTEUR vous garantit une compilation sans problèmes (AMSTRAD CPC 464/664/6128).

DIMENSION 3D

Logiciel de DAO/CAO, DIMENSION 3D se place d'emblée très haut dans la gamme du genre. Grâce aux éditeurs d'objets et de structures, vous créerez des volumes, même complexes, avec une aisance extraordinaire à partir de formes géométriques simples. De nombreuses options facilitent la tâche de l'utilisateur : répétition de formes, déplacement, liaisons, 5 types de visualisation, 3 modes d'opacité... DIMENSION 3D possède également un algorythme inédit de calcul des parties cachées d'une très grande précision qui vous autorise le plus grand nombre d'applications professionnelles ou artistiques. Les dessins sauvegardés peuvent être repris et modifiés par de nombreux logiciels de dessin ou juxtaposés par un logiciel approprié pour donner de fabuleuses animations 3D. Avec DIMENSION 3D la cinquième dimension n'a qu'à bien se tenir !

(PC COMPATIBLES, ATARI 520/1040 ST, AMSTRAD.)

CRAFTON ET XUNK 2

2915, sur la planète XUL 3. Devenue indépendante depuis la réussite de la précédente mission de Crafton, XUL 3 constitue le pôle moteur d'une nouvelle fédération de planètes. Le conseil suprême est préoccupé par les événements qui se déroulent sur l'une d'entre elles, OPHITE. Deux races y vivaient jusqu'alors en parfaite harmonie : les Stiffiens, de type humanoïde et les Swappis, petits êtres discrets qui passent le plus clair de leur temps à leur activité favorite, le troc.

Or, un récent cataclysme naturel a fortement bouleversé les mentalités des Stiffiens : rejet de la technologie, xénophobie, culte d'Antinès, construction enfouie dans le sol, ...

Les Swappis, victimes de ce renouveau religieux, appellent XUL 3 à la rescousse afin de percer le mystère de cette construction mythique. CRAFTON ET XUNK sont choisis pour cette délicate mission.... L'Aventure ne fait que commencer et les périls vont être nombreux... Ne ratez pas ce nouvel épisode des aventures de Crafton et Xunk, les héros de 2915.

(Disponible sur AMSTRAD CPC 464,664,6128.)



OXPHAR

Une quête initiatique au cours de laquelle OXPHAR se libère d'un monde en état de décrépitude pour tenter l'aventure, le jeu, à la recherche de la pierre bleue de Savanah.

Tel est le thème d'OXPHAR, à la fois spectacle et logiciel.

A l'initiative de la Compagnie de la Manicle et de ERE INFORMATIQUE cette création constitue dans le domaine de l'informatique comme dans celui du théâtre, une expérience totalement novatrice. Avant d'assister à la pièce, le spectateur a la possibilité de se familiariser avec les héros, de vivre leurs aventures avec le logiciel. Le jeune public plus sensible aux nouveaux moyens de communication comme l'audiovisuel et l'informatique plutôt qu'au spectacle vivant, trouve ainsi des repères familiers et est plus à même d'apprécier la discipline plus abstraite du théâtre.

Logiciel mi-Arcade, mi-Aventure, OXPHAR existe en différentes versions.

La version thomson de ce surprenant logiciel reprend le thème, le scénario et l'esthétisme du théâtre. Elle a été écrite simultanément à l'élaboration de la pièce.

La version Amstrad tout en gardant les personnages et le thème développe d'autres situations et des solutions multiples à ces dernières. Pour créer un équivalent à l'ambiance de la pièce, la version Amstrad présente des digitalisations d'acteurs.

Un logiciel insolite et intéressant, mi arcade/mi aventure qui emmènera le joueur loin de son train train quotidien. Il ne faut plus qu'espérer qu'ERE INFORMATIQUE ait encore de magnifiques idées comme celles-ci. Un logiciel et une pièce à voir absolument !



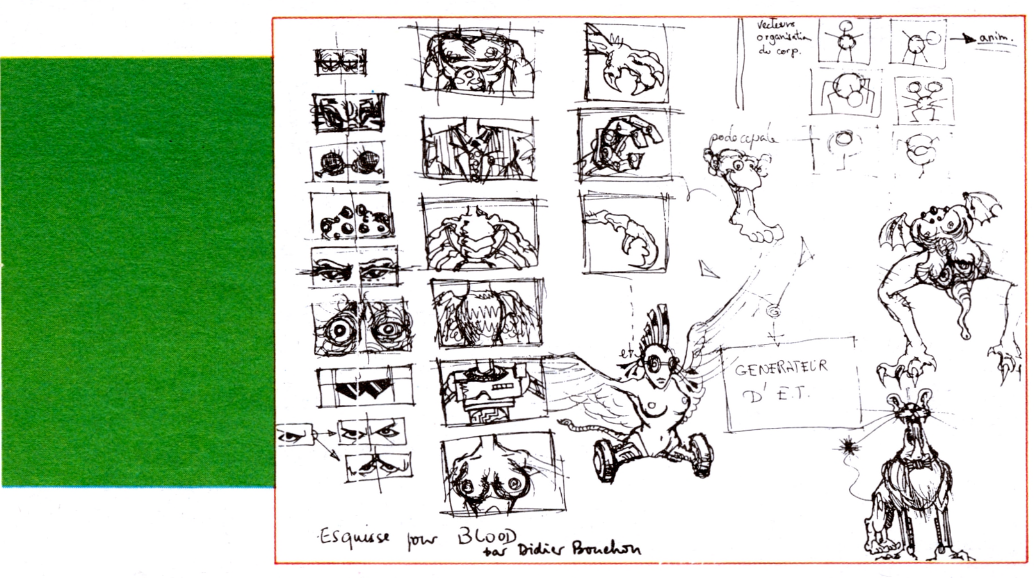
(Disponible sur AMSTRAD CPC 464/664/6128, MO5, MO6.)

Pour tout ceux que cela intéresse, signalons que la pièce sera jouée plusieurs fois au festival Média-Jeunesse de Niort en octobre 87.

MÉTAL HURLANT

METAL HURLANT ? Qui n'a jamais entendu parler de ce fameux journal regroupant ce qui se fait de mieux en science fiction et en humour. Ce n'est plus simplement un journal, c'est maintenant une gamme de logiciels. Grâce à l'accord signé avec METAL HURLANT, ERE INFORMATIQUE a l'exclusivité du nom et du logo de la célèbre revue. Et bien entendu le contenu de la nouvelle collection coincide parfaitement avec l'image de marque du journal. Vous en avez l'eau à la bouche ? En exclusivité nous allons vous présenter les trois premiers logiciels de cette nouvelle gamme : BLOOD (fantastique et science-fiction) CLASH (aventure) et BUBBLE GHOST (humour). METAL HURLANT c'est un univers palpitant que les passionnés de micro-ordinateur n'ont pas fini de découvrir....

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD



Esquisse pour BLOOD par Didier Bouchon

L'arche de NOE n'est plus à la mode maintenant pour être "in" il faut absolument connaître L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD. Mais vous verrez, il y a pas mal d'analogies...

"L'arche était doucement ballotée par la houle magnétique. Devant lui, sur l'écran tridimensionnel, les poussières d'étoiles de la galaxie Baby 1 scintillaient dans un silence infini. Baby 1, la perle des galaxie qui abritait la plus prestigieuse des colonies humaines de l'univers. Baby 1, le cristal de l'intelligence. Baby 1 anéantie, déserte maintenant. Blood ressentit une lassitude indéfinissable..."

Dernier homme de l'univers, le Capitaine Blood parcourt depuis des siècles, les galaxies à bord de son vaisseau. Le dernier homme... ou plutôt ce qu'il en reste ! A part quelques cellules qui le rattache encore à l'espèce humaine, Blood n'est plus qu'un ensemble de particules synthètiques se confondant peu à peu avec l'Arche. Pour ne pas mourir, Blood doit retrouver les répliquants réalisés avec sa propre chair et surtout découvrir l'antre de la créature sublime, seule chance de salut et de régénération.

Avant d'y parvenir, Blood rencontrera des quantités d'êtres bénéfiques ou maléfiques, résoudra des enigmes et engagera des combats terrifiants pour tout autre que lui.

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD possède un scènario très riche mais la qualité exceptionnelle de ce logiciel provient surtout du concept sur lequel il repose. Son principe de base est de simuler la réalité. Et son univers existe même en dehors de l'écran. Au cours de la quête de Blood on rencontrera (ou on ne rencontrera pas, c'est selon !) des êtres dotés d'une intelligence spécifique à chacun d'entre eux. Ils vivent et meurent selon leur univers. Le joueur sera simplement un observateur et voyagera de galaxie en galaxie. Au cas où il retournerait deux fois sur la même galaxie celle ci aura changé et les personnes auront évolué.

A partir du moment où le joueur participe à l'action, l'être réel qu'il contrôle (BLOOD) va se mettre à vivre au même rythme que ses interlocuteurs. Les dialogues se font par icône mais chaque interlocuteur de chaque galaxie a son propre langage (plus ou moins évolué selon son degré de connaissance et ses moeurs). L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD outre son scénario passionnant possède des qualités graphiques indéniables : animations dans l'esprit des effets spéciaux cinématographiques... Afin de renforcer l'identification du joueur avec le héros, le champ de vision est celui du poste de commande. Lorsqu'on déplace la souris, le bras de BLOOD apparait plus ou moins décharné selon son degré de dégénérescence.

Attention n'oubliez pas que BLOOD est un jeu et que son univers est imaginaire... quoique nous n'en soyons pas tout à fait persuadé.

(Disponible en octobre sur ATARI ST et AMIGA.)

BUBBLE GHOST

Attention humour ! Faites preuve de souffle !



Dans un labyrinthe jalonné de clins d'oeil aux autres jeux d'arcade sur Atari et de têtes à la Magritte, un joyeux fantôme s'amuse à pousser de pièce en pièce (il y en a 50) une énorme bulle de savon rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur ce malheureux fantôme sous la forme, entre autres, d'un épieu, d'une bougie, d'un ventilateur... qui bien entendu tentent de crever la bulle ou de la dévier de son trajet initial. La destruction de ces obstacles dépend toujours de vos poumons. BUBBLE GHOST doit souffler dans des sifflets, des trompettes au risque de devenir tout rouge !

BUBBLE GHOST un logiciel hilarant et particulièrement fantaisiste aux graphismes très sophistiqués.

(Disponible en octobre sur ATARI ST.)

CLASH

"Ce soir tu tires la tronche. A peine rentré, tu découvres ta mère trucidée. L'arme du crime ? Un méchant surin que tu empoignes comme un locdu alors que s'ramène la bignole... Naturellement elle rameute les poulets. Le manque de fion est complet ce soir. L'inspecteur Mairel s'radine et c'est tout le contraire d'un rigolo. T'as pas 36 solutions, il faut que tu trouves le salaud qu'a planté la vieille. Tu connais quelques mecs et gonzesses à qui tu peux faire un brin de causette. Si tu les cuisines en artiste tu pourras peut être en tirer des renseignements. Tâche de prouver que dans cette "putain d'affaire" t'as la blancheur persil sinon c'est le trou !"

Grâce à CLASH vous allez vivre plusieurs heures de suspense et d'angoisse. La ville est hostile et les apparences sont contre vous. Pour éviter la police et les pièges que vous tendent vos soi-disant amis, vous allez devoir faire preuve de finesse. Tous vos indics se connaissent et communiquent entre eux à votre insu. Conseil d'ami : prenez des notes pour vous retrouver dans le dédal des rues et des renseignements. Pour vous aider, vous avez à votre disposition des objets que vous devez trouver. S'il vous arrive de recevoir une dérouillée, pas de panique, vous avez mieux qu'un docteur : un contrôle immédiat de votre état grâce à la fonction bilan santé. CLASH ? Un logiciel d'aventure haut en couleurs et en suspense. Attention, les murs ont des oreilles...

(Disponible en octobre sur AMSTRAD CPC 464/664/6128.)



ANACONDA III et ALTAIR 2

DEUX ARCADES/ STRATEGIES POUR DES COMBATS MEMORIAUX

ANACONDA III

Pour les mordus de l'arcade-stratégie voici un MUST, ANACONDA III.

Commandant en chef des armées alliées vous avez pour mission de chasser les ennemis de votre territoire. De votre char, l'ANACONDA III, engin prototype aux capacités de déplacement et de destruction exceptionnelles (missiles nucléaires, lances obus, canon anti-aérien), vous dirigez les opérations.

Pour vous repérez vous avez à votre disposition une carte du territoire (où sont indiqués les postes frontière, huit au total), une vue en 3D du lieu où vous vous trouvez, une vue réelle du ciel (pour les attaques aériennes). L'ennemi avance selon deux stratégies : par colonne précédée d'un bombardement aérien, par parachutage (embuscades possibles). Sur les routes vous croiserez et tenterez d'anéantir le matériel de l'ennemi : motos, jeeps, camions, lance-roquettes, chars... Un petit conseil l'ennemi n'est pas bête, il réagit selon vos décisions stratégiques ! Le maniement se fait au clavier ou au joystick et tout l'art réside en fait à conduire le char en même temps que vous orientez la tourelle et que vous assurez le tir. Rassurez vous vous pouvez jouer à deux.

ANACONDA III est un jeu très complexe et captivant où la réflexion s'allie harmonieusement au plaisir de l'arcade. A vous de défendre votre pays. Ce logiciel ne tolère aucun déserteur...

(Disponible en octobre sur AMSTRAD 464/664/6128.)

ALTAIR 2 *(titre provisoire)*

La navette d'intervention nucléaire que vous aviez brillament pilotée lors d'ALTAIR (ou du moins je l'espère !) est à nouveau sélectionnée pour une mission plus que délicate voire vitale, mission de reconnaissance à la surface de la planète ennemie.

La force de frappe de vos adversaires est impressionnante. Les campagnes, les mers, les villes sont abondamment pourvues en canons anti-aériens. Encore une fois vous devez prouver que vous êtes capable de vous sortir de toutes les situations difficiles. Enfin quoi ! Jusqu'à nouvel ordre vous êtes considéré comme le meilleur pilote de la galaxie. Alors méritez votre titre !

Une demi-heure de scrolling, un jeu rapide et varié, une grande variété de décors, de monstres et de pièges font d'ALTAIR 2 le digne successeur d'ALTAIR.

(Disponible en octobre sur ATARI ST et AMIGA.)



La salle était enfumée
(rectification elle n'était pas enfumée, il était interdit de fumer dans cette salle quand le patron était là !) mais fiévreuse, oui, elle l'était.
Le Rédacteur en Chef prit la parole pour donner l'ordre du jour à chacun de ses journalistes. "Toi, Kevin, tu pars en direction de la Rochelle, Patrice Martin y prépare les championnats du Monde en grand secret. Il faut que nous soyons les premiers à en avoir des échos. Tu as bien compris ? Du tact, de la diplomatie et fouines un peu partout, il paraît qu'il vient de signer avec une société villeurbannaise. Je ne vois pas le rapport mais renseigne toi.
Toi Philippe, tu te renseignes sur le tour que dois effectuer Renaud, cette histoire de logiciel, soft ou je ne sais quoi qu'il vient de faire avec la même société villeurbannaise. Tu vas au fond des choses...
Bon, les enfants, à vous de jouer. Et ramenez moi un scoop !"

MARCHE A L'OMBRE

LA BANDE A RENAUD EN LOGICIEL



RENAUD EN CONCERT

Philippe commença son enquête sur Renaud avec courage. Il avait le numéro de téléphone de David Séchan, le frère et manager de Renaud et espérait bien pouvoir lui parler ne serait-ce que quelques instants. Pendant une journée entière il ne fit que téléphoner ou presque. Mais le téléphone restait sourd à sa prière, à ses remontrances ou à ses coups de gueule. Il ne répondait pas. Seul le répondeur donnait interminablement le même message : "laissez nous un message, nous vous rappelerons dès notre retour."

... il décida que finalement ce n'était pas la bonne méthode...

Visiblement leur retour ne devait pas se faire cette semaine et son papier "urgeait". Il décida que ce n'était pas la bonne méthode. Il avait malgré tout quelques renseignements sur Renaud, il préparait son prochain album (qui promettait d'être encore meilleur que les précédents) et il avait donné son accord quand à la réalisation d'un soft sur une de ses chansons, la plus connue : MARCHE A L'OMBRE. Il décida d'aller voir cette société villeurbannaise qui avait réussi ce tour de force.



... c'est une nouvelle forme de communication, non ?...

Son entretien avec le PDG d'INFOGRAMES, Bruno Bonnell, se révéla fort instructif. "Oui, nous avons fait un logiciel sur Renaud. Vous ne vous êtes pas trompé d'adresse (rires). Si nous avons choisi Renaud, c'est du fait de son image très forte auprès des jeunes d'aujourd'hui. De plus on estimait que les personnages qu'il faisait vivre dans ses chansons ou album (vous savez qu'une BD a été faite d'après les personnages de ses chansons ?) pouvait avoir un impact très fort sur micro-ordinateur. Nous lui en avons parlé et il a dit oui. Très vite. Normal. Il aime les jeunes et les jeunes aime la micro. Et puis c'est une nouvelle forme de communication et il est ouvert à tout..."

Philippe demanda alors comment il comptait procéder à l'étranger où Renaud, somme toute, était beaucoup moins connu. C'est la responsable de la zone export, Catherine Pasquiers qui lui expliqua comment le logiciel serait promu à l'étranger.

"Nous avons recherché un événement international, étant donné que Renaud est quand même une star typiquement française, pour le support du logiciel à l'étranger (Angleterre, Allemagne, Japon...). Il nous fallait un rapport avec la musique, donc le choix d'un concert international. Nous avons choisi LIVE AID ou BAND AID (c'est la même chose) comme organisation support. Car indépendamment du fait que le nom soit connu internationalement cela nous permet aussi de faire une œuvre humanitaire. Nous avons signé un contrat dans lequel nous reversons des royalties à cette organisation pour lutter contre la faim dans le monde".

Philippe se fit expliquer le logiciel MARCHE A L'OMBRE, l'histoire. En résumé et dans les termes de la chanson de Renaud cela donne ceci :

Un chic type se fait chourer sa mob. Dommage, il devait aller au cercon de Renaud avec sa gonzesse. Y'a d'la baston dans l'air. S'il est pas cap de filer des torgnoles à ceux qui lui ont chouré sa meule il pourra jamais trouver les morceaux avant 19 h 30. Après sa zessgon se tirera avec Dédé... (NB : ce logiciel est disponible sur PC compatibles, AMSTRAD, THOMSON, ATARI.)

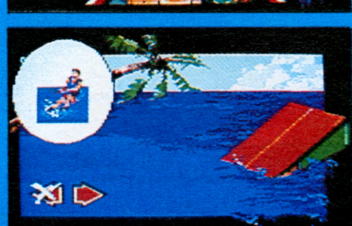
Il tenait son article. Il avait des photos pour l'illustrer. Bien sûr il manquait l'interview de Renaud mais cela ferait l'objet d'un autre papier...

PATRICE MARTIN,

CHAMPION DU MONDE DE SKI NAUTIQUE, PARAINNE LE LOGICIEL : LES DIEUX DE LA MER

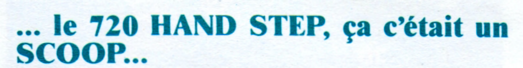
Kevin était un fana de ski nautique. Il était encore jeune mais sa carrière de journaliste sportif avait débuté avec l'ascension au sommet de Patrice Martin. A 11 ans, celui-ci avait bouleversé les foules et depuis 14 ans il continuait de le faire. Les jeunes de la France entière le considérait comme un des leurs. Pour eux il était toujours le petit garçon génial qui avait réussi à se hisser toujours plus haut.







PATRICE MARTIN



... le 720 HAND STEP, ça c'était un SCOOP...

Quand il arriva près de Royan, dans le lieu dit... il trouva Patrice Martin en compagnie de son père Joël. L'entraînement allait commencer. Patrice ponçait ses skis. Il l'invita à se joindre à eux pour l'entraînement (mais bien sûr dans le bateau) et à le regarder préparer son programme pour les Championnats du Monde. Pendant un temps qui lui parut une infime seconde, il le regarda évoluer, refaire des figures de plus en plus compliquées. Patrice lui apprit qu'il était en train de mettre au point la figure 720 HAND STEP. Ça c'était un SCOOP !

... et pourquoi parainner un logiciel ?...

Quand l'entraînement fut terminé, Kevin discuta ski nautique avec passion. Il lui dit qu'il était un de ses fervents admirateurs depuis le début. Il lui expliqua aussi qu'il avait entendu parler d'un logiciel sur le ski nautique et que Patrice Martin en était le parrain.

"Oui j'ai parainné ce logiciel, en donnant des renseignements techniques sur le ski nautique. Il semble que je sois bien placé pour ça (rires). En fait INFOGRAMES (c'est la société d'édition de logiciels qui m'a contacté) voulait savoir si j'étais intéressé par la sortie d'un logiciel de ce type. Il se trouve que je n'ai pas vraiment le temps de jouer sur micro-ordinateur mais je connais. J'ai trouvé que c'était une bonne idée et puis j'ai vu la réalisation, les dessins, c'est une très bonne simulation sportive. J'ai donc dit oui. Je trouve que c'est une bonne méthode pour apprendre aux jeunes qui n'ont eu ni l'occasion ni le loisir d'apprendre à faire du ski nautique... Maintenant tout ce que je peux vous donner comme conseil est de le tester..."

Après avoir quitté avec regret Patrice Martin et ses performances, Kevin téléphona à INFOGRAMES pour connaître la teneur du jeu. Il s'agissait d'une simulation sportive dans laquelle le joueur devait concourrir pour trois médailles d'or : saut, slalom et ski acrobatique. Le joueur disposait de trois essais pour chaque épreuve. Ce logiciel était disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, IBM PC et COMPATIBLES). Il décida de suivre le conseil de Patrice et de le tester. Le plaisir du jeu et l'ivresse de la compétition l'attendait au bout...



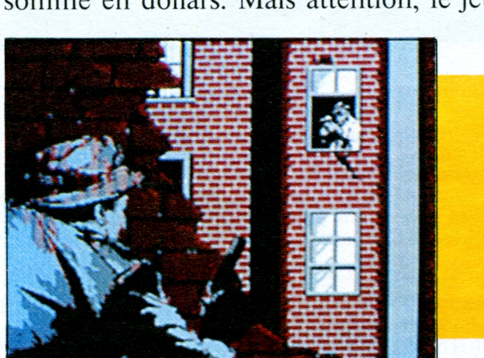
NOUVEAUTÉS INFOGRAMES

JE SIMULE, IL SIMULE, VOUS SIMULEZ :

c'est l'affaire du joystick et de la rapidité...

PROHIBITION

La mafia a investi les quartiers chauds de Chicago pour en faire le lieu de transfert de la drogue. Un seul homme peut nettoyer le terrain. Vous. Votre but : éliminer les truands qui sévissent dans les bas fonds. Ceux-ci sont planqués soit dans des poubelles, sur des toits, derrière des fenêtres, dans des ruelles... Pour chaque tueur éliminé, le joueur recevra une certaine somme en dollars. Mais attention, le jeu est infini. Une fois que vous avez ratissé la ville, le logiciel recommence en vitesse accélérée. Vous disposez de trois vies et vous pouvez aussi bénéficier d'une protection pare-balles. Un logiciel DETONNANT aux graphismes superbes, scrolling en quatre directions. PROHIBITION est un logiciel d'arcade où il ne faut pas perdre son sang-froid. (THOMSON, AMSTRAD, PC, ATARI ST, et en novembre sur AMIGA.)



TNT :

TERRITOIRE A NEUTRALISER DE TOUTE URGENCE

Pour réussir vous devez faire preuve de courage, de sang-froid, d'astuce et d'amour du risque. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à conquérir le point stratégique des armées ennemies. Avant d'atteindre votre objectif vous devez traverser des marais, des forêts, des ruines tout en évitant les adversaires qui jalonnent la route. Vous disposez d'une certaine énergie qui s'accroit quand vous tuez vos ennemis et de quatre armes : un fusil à portée longue, un couteau pour les combats rapprochés, une mitraillette pour dégager la route, des grenades pour semer la panique. Maintenant à vous de jouer pour remporter la victoire. Un logiciel superbe où l'action et la ruse font parties du décor. De très beaux sprites. Bref tous les ingrédients pour faire de ce logiciel un jeu d'arcade que vous n'oublierez pas de sitôt. (ATARI ST, MSX2, THOMSON.)

BIVOUAC

Logiciel de simulation sportive d'escalade, BIVOUAC est un jeu superbe par ses graphismes et sa réalisation technique qui dès les premiers instants vous montrent avec réalisme ce qu'est une course en montagne. voir article p 16. (THOMSON, AMSTRAD, ATARI ST, PC COMPATIBLES, et en novembre sur AMIGA.)

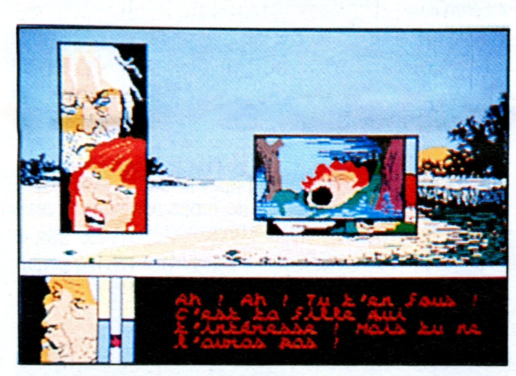
"Allo ? Eric ? Alors tu sais la nouvelle ? Comment non ? Tu ne vois pas de quoi je veux parler ? Tu n'as pas lu les communiqués de presse ? Bon je vais éclairer ta lanterne. Grande nouvelle. Si, si ! INFOGRAMES adapte tous ses plus grands succès sur PC, ATARI et... AMIGA. Et il y en a pour tous les goûts. De l'aventurier au fana du joystick... Alors on va chez notre revendeur préféré leur faire un sort à ces logiciels ?".



BIVOUAC

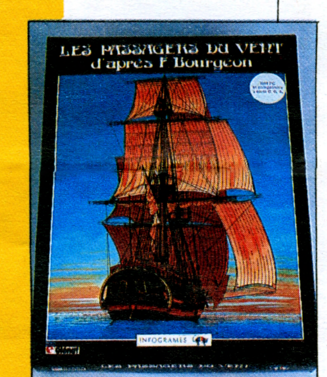
JE M'AVENTURE, IL S'AVENTURE, VOUS VOUS AVENTUREZ...

des logiciels hauts en couleurs où l'amour du risque et des énigmes prend le dessus...

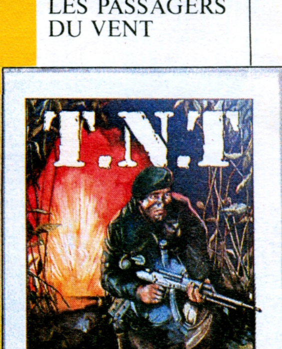


LES PASSAGERS DU VENT 1 ET VENT 2

A la veille de la Révolution Française, cinq personnages que rien ne prédestinait à se rencontrer vont vivre ensemble une aventure souvent périlleuse, terrifiante mais aussi et surtout passionnante. LES PASSAGERS DU VENT 1 mettaient en scène différents personnages : ISA, HOEL, BOISBOEUF, MARY, ST JOHN, AOUAN, MONTAGUERE... qui après avoir fui l'Angleterre à la suite d'un sombre meurtre sont poursuivis en France par les officiers du Roi. Une seule solution pour eux : quitter la France et s'embarquer sur un négrier en direction de l'Afrique en attendant que les événements se calment et que se fasse jour la vérité. Dans LES PASSAGERS DU VENT 2 vous retrouvez les personnages en Afrique où ils sont arrivés après de multiples péripéties (cf. LES PASSAGERS DU VENT 1) en France et en Angleterre et une rude traversée à bord du négrier. Malheureusement le sort s'acharne sur eux : ST JOHN perd la tête, Hoël tombe malade victime d'un sort vaudou et les deux femmes sont en butte aux assiduités pour le moins insistantes de Viaroux et Montaguère. Deux logiciels splendides où la passion se mêle à l'aventure. Laissez vous emporter par le souffle du grand large et tenez bon le bastingage... (THOMSON, AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC COMPATIBLES, AMIGA en novembre.)



LES PASSAGERS DU VENT



TNT

J'ENQUETE, IL ENQUETE, VOUS ENQUETEZ...

une loupe, de la matière grise et de l'astuce... le nouveau Sherlok Holmes, c'est vous...

MARCHE A L'OMBRE

La bande à Renaud en logiciel, c'est parti. D'après la chanson de Renaud MARCHE A L'OMBRE, un logiciel a été conçu portant le même titre. L'histoire ? C'est l'histoire de la chanson. "Un chic type s'est fait chourer sa mob par des truands. Il a jusqu'à 19h30 pour la récupérer. Castagnes, menaces, discussions, paiements... tout est bon pour récupérer sa meule et trouver des places pour le cercon de Renaud où il doit emmener sa gonzesse. Attention passé ce temps, sa zessgon se tirera avec Dédé... "Des graphismes superbes tout à fait dans le style de la chanson, la musique originale de Renaud, un scénario hilarant...tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce logiciel un TUBE... (THOMSON, AMSTRAD, ATARI ST, PC COMPATIBLES.)

L'AFFAIRE

Jeu d'aventure/enquête interactif inoubliable, L'AFFAIRE initialement sorti sur MSX2, vous emmène dans différents pays à la rencontre de l'aventure. Votre but : prouver que vous êtes innocent du crime dont on vous a accusé et pour lequel vous avez écopé de 10 ans de travaux forcés. Vous saurez la vérité, vous vous l'êtes juré le jour de votre arrestation. Il faut que vous retrouviez les trois "salauds" qui vous ont mouillé dans cette histoire dont vous ignorez tout. Mais par où commencer. Londres, Amsterdam, Cannes... Vous pouvez selon le choix des lieux, rencontrer différentes personnes qui vous aideront dans votre enquête. Menaces, changements d'identité (des portraits caricaturaux sont à la disposition du joueur. Vous pouvez prendre la personnalité d'un truand, d'un banquier, d'un loubard...) tout est bon pour réussir dans votre enquête. Une carte d'Europe représente les villes existantes de plus une page objets vous permet de visualiser vos poches, prendre ou poser un objet. Les graphismes sont surprenants, l'intrigue savamment ficelée avec des rebondissements spectaculaires. Plusieurs affaires en une seule aventure font de L'AFFAIRE un logiciel plein d'innatendus. (MSX 2, ATARI ST, IBM PC ET COMPATIBLES.)



L'AFFAIRE

JE RIS, IL RIT, VOUS RIEZ :

le sens de l'humour et l'arcade au service du gag...

IZNOGOUD

"Je serais calife à la place du calife" c'est le leitmotiv du Grand Vizir IZNOGOUD et tous les moyens sont bons pour y arriver : appel à des forces magiques, pièges, ... Le scénario hilarant de ce logiciel s'inspire de plusieurs bandes dessinées de TABARY (le père génial de ce terrible héros) ... (voir page 3) (AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, IBM PC COMPATIBLES)



CARRAZ ÉDITION



VU PAR CARRAZ EDITIONS

Le temps n'est pas si loin où Jacqueline et moi partagions le même bureau au sein d'INFOGAMES, elle était encore attachée de presse et moi son assistante.

Son intérêt pour la pédagogie et son passé de professeur de français, l'ont rapidement amenée à diriger la collection des éducatifs d'Infogrames.

Depuis, en accord avec Bruno Bonnell et Christophe Sapet, le département est devenu autonome. En avril 87, CARRAZ EDITIONS est née.

C'est donc Jacqueline et son équipe que j'ai rencontré au 20 bis de la rue Godefroy à Lyon.

Dès mon entrée dans les locaux, l'équipe au grand complet et au travail m'accueillît chaleureusement, et aussitôt la discussion s'engagea.



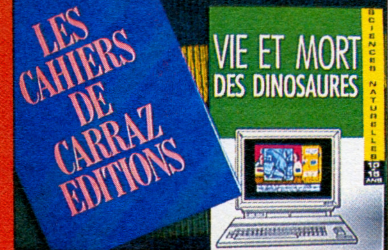
AUX ORIGINES DE LA VIE



AU TEMPS JADIS



SUJET / COMPLÉMENT



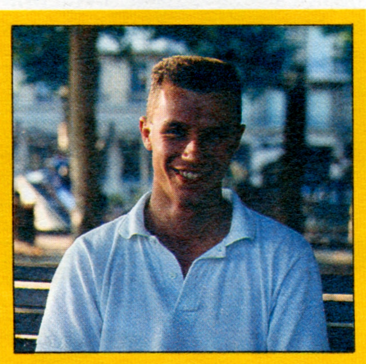
VIE ET MORT DES DINAUSORES



CATALOGUE

S.R : Alors, Emmanuel tu as changé ton crayon optique contre une souris ?

Emmanuel : Oui, je reprend les graphismes de VIE ET MORT DES DINOSAURES pour la version ATARI.



Il faut vous dire qu'Emmanuel Forsans est autodidacte. Il est entré à INFOGRAMES en avril 86, tout d'abord en tant que graphiste de didacticiels au département EDUCATIF. Depuis il a appris la programmation informatique dans différents langages et en plus de ses responsabilités artistiques, Emmanuel réalise des projets informatiques dans leur ensemble, en collaboration avec un pédagogue !

S.R : Vous étendez votre gamme sur de nouvelles machines ?

Jacqueline : Nous adaptons pour la rentrée certains titres sur PC, Atari et Amstrad CPC.

S.R : Les adaptations, c'est bien, mais les nouveautés...?

Emmanuel : Je viens de terminer AU TEMPS JADIS, un logiciel d'aide à la rédaction de récits historiques.

Six époques sont traitées (de l'âge de Pierre au temps des Francs), et l'élève, grâce à des messages d'aide tant sur le plan formel qu' historique, peut alors rédiger un récit structuré sans tomber dans le non-sens historique.

S.R. : Et en ce moment, que prépares-tu ?

Emmanuel : Je travaille sur un logiciel de grammaire SUJET/COMPLEMENT qui regroupe quatre thèmes grammaticaux : reconnaissance du sujet par "c'est qui", pronominalisation du groupe sujet, pronominalisation du complément de phrase, déplacements et suppression du complément de phrase.

L'enfant guidé par un analyseur de réponses approfondi, subsitue des pronoms aux sujet et aux compléments.

Ce logiciel est ouvert et permet donc à l'enseignant de créer ses propres fichiers. Il lui offre aussi la possibilité de lire et de revoir le travail de l'élève. Je trouve ce logiciel très complet et je pense qu'il sera un très bon outil pour le professeur.

S.R. : Ces nouveautés sont disponibles sur quelles machines ?

Emmanuel : Sur toute la gamme thomson, dès la rentrée et sur PC quand Thierry aura terminé LE TEMPS D'UNE HISTOIRE.

S.R. : Alors, Thierry, on préfère apprendre que jouer ?

Thierry : Depuis, longtemps je m'intéressais à l'intelligence artificielle et ce type d'applications se prêtent beaucoup plus aux didacticiels qu'aux jeux, que je préfère voir du côté utilisateur.

S.R. : As-tu des projets dans ce sens là ?

Thierry : Oui, nos produits vont évoluer vers des logiciels de type systèmes experts permettant de formaliser toutes les connaissances apportées par nos auteurs.

Nous pourrons traiter de cette façon des matières aussi diverses que la grammaire, les langues, les mathématiques et même la Littérature.

D'ailleurs, je travaille actuellement avec un auteur sur un logiciel de générations de textes, écrit en Lisp. Il s'agit d'un jeu littéraire interactif dans lequel le lecteur compose lui-même son texte à partir de pages mises à sa disposition afin qu'elles se croisent.

S.R. : Et les textes ainsi créés gardent une cohérence ?

Thierry : Bien sûr, car ils sont préalablement préparés avec un dispositif de codage portant sur la syntaxe et/ou la sémantique.

S.R. : Mais l'utilisateur reste passif ?...

Thierry : Il a le choix. L'utilisateur doit faire peu et beaucoup à la fois, il peut se contenter de générer des textes produits selon des schémas conçus par d'autres ou bien concevoir lui-même le schéma de codage pour générer des textes (qu'il aura saisis, (le logiciel est évidement ouvert).

C'est le même système que pour le jeu du PACHINKO (machines à sous japonaises), le joueur a deux possibilités soit il regarde dégringoler des billes qu'il vient de lancer sur une multitudes de picots en fer avant d'atteindre la trappe gagnante ou perdante, soit il influence le sort par son adresse au lancement ou en actionnant des petits marteaux pour déplacer les picots.

Jamais les billes ne prendront le même chemin, jamais les mots ne feront le même texte.

D'ailleurs, PACHINKO est le nom du logiciel.



Thierry était un développeur d'INFOGRAMES au service Jeux depuis le tout début (soit 1984). Il a réalisé MANDRAGORE, L'AFFAIRE et bien d'autres encore.

S.R. : Et pour quand est cette petite merveille ?

Thierry : Octobre sur MAC INTOSH et fin d'année 87 sur PC, car je termine des adaptations sur PC, de IL ETAIT UNE FOIS et LE TEMPS D'UNE HISTOIRE.

S.R. : Je vois que le français reste la matière préférée de CARRAZ editions.

Brigitte : Oui, sans doute car Jacqueline enseignait le français mais je vais développer une gamme de logiciels de mathématiques dont le titre général sera : LES PARENTS DE MES ENFANTS SONT-ILS LES ENFANTS DE MES PARENTS ?

S.R. : Toujours aussi original chez CARRAZ...
(rires.)

Brigitte : Le premier volume traitera du carré de la somme et de la somme des carrés.

L'objectif de ce didacticiel est de faire apparaître comme une évidence que le carré de la somme est différent de la somme des carrés. Cette démarche devrait permettre à l'enfant d'éveiller son esprit critique face à des situations analogues où il doit apprendre à combattre des réflexes naturels.

Pour que l'élève puisse être en mesure de comprendre cette différence, il faut d'abord qu'il arrive à surmonter les problèmes de traduction de la langue française au langage mathématique : le carré n'est pas le double, l'inverse l'opposé, le triple le cube etc.

Des exercices de révision de connaissances mathématiques puis de manipulations de vocabulaire aboutissent à maîtriser parfaitement les rationnels, les fractions, les proportions.

La sortie est prévue pour Janvier 88.

S.R. : Cela va demander un sacré travail d'analyse de programmation. Et d'ici là ?...

Brigitte : Actuellement, je travaille avec un auteur (de 15 ans) sur un traitement de textes nanoréseau et TO8 (enfin un traitement de textes 80 colonnes sur Thomson) et je développe pour début octobre, un logiciel permettant d'écrire des nouvelles policières : ROMAN POLICIER.



Brigitte Redon s'est convertie à l'informatique après cinq années d'enseignement primaire dans le Massif Central. Forte d'un DUT Informatique obtenu en un an (félicitations !), elle intègre l'équipe de Jacqueline (encore à INFOGRAMES) aussitôt après et la suit lors de la création de sa société.

S.R. : Tu ne regrettes pas le temps où tu étais institutrice ?

Brigitte : C'est différent, j'ai le même plaisir à transmettre du savoir qu'en enseignant, puisque je conçois "des leçons", mais je ne peux plus m'apercevoir des progrès d'un élève ou alors indirectement.

S.R. : Quoi de neuf, Monsieur l'Encyclopédiste ?
(rires.)



Pierre Grosbois est responsable du développement des logiciels co-édités avec la Fondation Diderot pour la Nouvelle Encyclopédie multi-média. Il élabore le scénario du logiciel à partir de livres édités par Hachette Jeunesse et Fayard sur un thème choisi par la Fondation. Il travaille en étroite collaboration avec un expert de haut niveau pour l'exactitude du contenu scientifique. Pierre ne va pas tarder à entrer à Matignon comme conseiller scientifique si on le laisse faire.

Pierre : Je viens de terminer AUX ORIGINES DE LA VIE, un logiciel expliquant les origines de la vie en prenant comme base de réflexion la constitution de la Cellule et ses modes de reproduction.

Dans la première partie, le joueur doit créer un organisme unicellulaire à partir des principaux éléments de la cellule directement fournis par le logiciel.

La deuxième partie confrontera l'organisme ainsi créé à un milieu, constitué d'un ensemble de salles.

Le but du jeu étant de découvrir la salle où l'organisme pourra se reproduire sachant que chaque type d'organisme possède un type de reproduction différent.

Je souhaite qu'il obtienne le même succès que le premier VIE ET MORT DES DINOSAURES.

(Rappelons que VIE ET MORT DES DINOSAURES a obtenu le Tilt d'Or du meilleur logiciel éducatif en 1986.)

S.R. : Sur quel thème portera le prochain logiciel ?

Pierre : HISTOIRE ET EVOLUTION DES CLIMATS. Le logiciel tentera d'expliquer le mécanisme des climats. Il traitera plus particulièrement le problème de l'influence des activités humaines sur les climats. C'est une question très actuelle. En effet, tout le monde connait le problème des pluies acides en Allemagne qui détruisent les forêts ou les problèmes de pollution atmosphérique à Mexico.

S.R. : Je vois que le travail ne manque pas ! Alors à bientôt et bonne chance.

Et toi, Jacqueline, de nouveaux projets éditoriaux ?

Jacqueline : Eh bien oui, je lance pour Noël, toute une gamme de logiciels multi machines pour les 3-8 ans. En effet, les petits sont un peu les oubliés de l'informatique. J'ai donc pensé qu'il serait intéressant de créer une ligne d'éveil comprenant des programmes de coloriage, de latéralisation, d'apprentissage des lettres et des chiffres. Les titres déjà disponibles sont : JE COLORIE et JE DECOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES sur ATARI ST.

J'ai aussi un projet multi-média (micro, vidéodisque, vidéo, livres) en Histoire, mais il est trop tôt pour en parler.

S.R. : Alors nous n'en dirons pas plus pour l'instant. Je te remercie toi et ton équipe d'avoir bien voulu répondre à toutes ces questions.

Jacqueline : Ce serait plutôt à moi de te remercier. D'ailleurs, je voudrais en profiter pour dire un grand merci à toute l'équipe d'INFOGRAMES qui nous a beaucoup aidé dans le démarrage de CARRAZ EDITIONS et qui nous aide encore.

Le mot de la fin, je vais vous le dire : ce qu'il y a de bien lorsque l'on sort de chez CARRAZ EDITIONS, c'est que l'on a envie de retourner à l'école.

J'allais oublier, n'hésitez à leur demander leur catalogue, il est superbe.

**CARRAZ EDITIONS
20 BIS, RUE GODEFROY
69006 LYON**

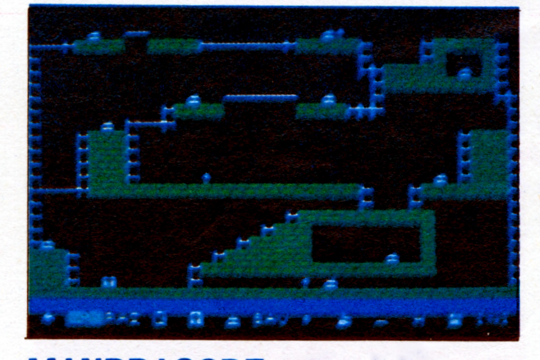
UNE RENTREE CADEAU

Rentrée ne rime pas forcément avec ennui.
Les classes recommencent, on retrouve ses copains, on se raconte les vacances et on reprend son ordinateur qu'on avait laissé pour aller jouer sur les plages.
Pour fêter la rentrée une montagne de logiciels sont à votre disposition.

TO7, TO7/70 : OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR LA RENTREE

Pour tout possesseur d'un TO7/70 ou d'un MO5 voici quelques K7 (60 F l'une)qui vous feront hurler de plaisir... et pourquoi pas de rire !!! Vraiment c'est presque un cadeau et attention les titres concernés sont : ANDROIDES • MANDRAGORE • FBI • DIEUX DU STADE • DOSSIER BOERHAAVE • OMEGA PLANETE INVISIBLE • SORTILEGES • TROFF • IL L'INTRU • ROGER ET PAULO • SPIX • INVASION. Non, non vous ne rêvez pas, c'est réel.

ANDROIDES : Ces robots à forme humaine auxquels des savants ont donné vie ont pour but de détruire tout ce qui ressemble à un être humain. Horreur, vous voici à leur merci. Un seul moyen, la fuite. Suspens, course folle, comment échapper à ses terribles robots tout en ramassant le maximum de colis ? (Arcade K7 TO7/70, MO5, TO7 + 16k.)



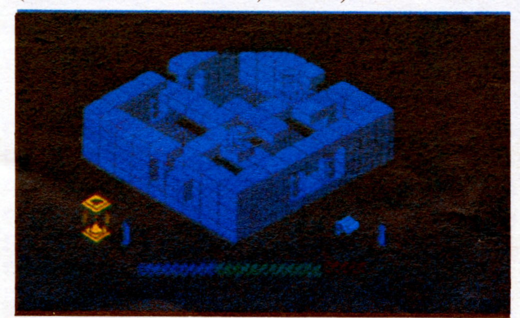
MANDRAGORE : Plus de 300 monstres dans des centaines d'endroits, plus de 10 donjons à visiter, un pays extraordinaire, un tyran qui fait régner la terreur, tel est le monde où vous devez entrer vous et votre équipe pour rendre au pays sa splendeur passée. (Jeu de rôle K7 TO7/70 MO5.)

FBI : Le temps de la prohibition est revenu, jetez vous à l'eau avec votre équipe et récupérez des chargements de whisky Attention le FBI est sur vos traces. Un radar, une musique incorruptible et des poursuites à faire pâlir le bourbon. (Arcade K7 TO7/70, MO5, TO7 + 16k.)

DIEUX DU STADE : Un coup de feu retentit déclenchant le départ des athlètes. La course aux médailles d'or commençait. Au programme 110m, saut en hauteur et saut en longueur. (Simulation K7 TO7/7O, M05, TO7 + 16k.)

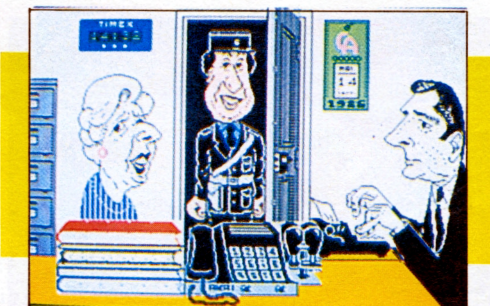
OMEGA PLANETE INVISIBLE : Naxorg, le diabolique tyran s'est réfugié dans Omega. Pour délivrer les planètes de son terrible joug vous devez localiser la planète invisible et tuer Naxorg. Le destin des hommes est entre vos mains. (Aventure, jeu de rôle K7 TO7/70, MO5.)

SORTILEGES : Découlant de la dualité action/réflexion ce logiciel vous entraîne dans le monde de la magie. Votre but : récupérer un talisman dans un labyrinthe maudit où monstres et sorts s'acharnent à rendre votre mission impossible. (Arcade K7 TO7/70, MO5.)



TROFF : Alors que vous pianotez sur le clavier de votre ordinateur, une lueur bleue jaillit du photostyle... Instantanément vous voilà transformés en un nuage de chiffres dans la mémoire de votre machine. (Arcade K7 TO7.)

DOSSIER BOERHAAVE : L'assassin de Madame Boerhaave est il un occupant de l'immeuble ou s'agit il d'un suicide comme tout le monde aimerait le croire ? Le commissaire chargé de l'enquête va tout faire pour le découvrir, non sans mal ! (Aventure policière K7 TO7/70, MO5.)



IL L'INTRU : Vous le sentez, I.L est là. Après avoir éliminé tous vos compagnons. I.L vous convoque à un duel : sa férocité contre votre intelligence. Votre survie dépend de votre imagination. (Aventure K7 TO7 + 16k.)

ROGER ET PAULO : Roger le déménageur, rendu fou par le soleil, jette par la fenêtre tous les meubles d'un appartement. Paulo, son collègue, arrivera-t-il à le calmer avant qu'il s'en prenne à la propriétaire elle-même ? (Arcade K7 TO7 TO7/70 MO5, et D TO7.)

SPIX : SPIX comme tous ses congénères aime se reposer dans le jardin des autres. Fort de la récompense promise, vous vous êtes engagé à reconquérir le terrain. Mais attention !!! Tout importun qui trouble sommeil de SPIX éveillera sa rage meurtrière et ses dangereuses décharges ioniques. (Arcade K7 TO7 + 16k TO7/70 MO5.)

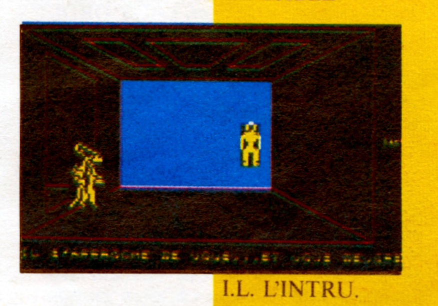
METEO 7 : Un parapluie en sucre contre la pluie battante, quel duel ! Des nuages menaçants et des tornades cherchent à tous les rigueurs du mauvais temps. (Arcade Disquette TO7.)

INVASION : "Commandant à escadre X208. En formation, attaquez ! Mais où sont-ils passés ?" Tous les vaisseaux ont été détruits. Vous restez seul aux commandes pour la liberté de la galaxie... Seule solution : abattre le vaisseau amiral protégé par des dizaines de vaisseaux subalternes mais extrêmement dangereux. Comble de malchance, votre carburant est limité... (Arcade K7 TO7 + 16k TO7/70 MO5.)

Si vous êtes intéressés, complétez le bon de commande suivant :



OMÉGA PLANÈTE INVISIBLE



I.L. L'INTRU.

MISSING CHUNK OF THAT PAGE.
NEED TO FIND ANOTHER COPY TO RESCAN



IL ETAIT UNE FOIS... LADY ORDINATEUR

Avis aux amateurs, les sociologues, après de longues et nombreuses études (non sans disputes !) ont mis à jour un fait exceptionnel : le micro ne serait pas du type masculin comme tout le laissait supposer mais du type féminin.

Une nouvelle qui pourrait bien révolutionner le petit monde de la micro puisque maintenant un code des bons usages de la micro a été édité. On ne dit plus mon micro ou mon ordinateur mais LADY ORDINATEUR !

Pour éviter toute déconvenue et avoir l'heur de lui plaire, quelques petites règles à respecter impérativement :

– Il ne s'agit plus de le traiter comme un bon copain avec une tape bien virile dans le dos mais de LA traiter avec respect et délicatesse sous peine de la voir s'arrêter de fonctionner (et c'est têtue cette petite chose !).

– Etant donné que votre micro/copain s'est transformé en LADY ORDINATEUR le baise-main chaque matin est de rigueur. Mais attention, les usages limitent le baiser à la main ! Pas d'exagération sous peine d'être accusé de détournement de machine mineure car bien que LADY elle n'a quand même que 7 ou 8 ans !

– En ce qui concerne l'habillement adéquat pour pianoter sur votre ordinateur, le jean est le plus utilisé. Un vêtement trop étriqué risque de gêner la respiration. Mais attention, pour ceux dont la machine de prédilection est l'IBM, le vêtement hautement conseillé est le costume cravate sous peine de passer pour débraillé devant LADY IBM (qui est ma foi plus exigeante

TELEMATIQUE
UN SERVICE CHOK



Votre copain a un micro et il n'arrête pas de vous parler des super jeux dont ils disposent ? Vous vous sentez défavorisé de ne pas avoir vous aussi un micro-ordina-

MISSING CHUNK OF PAGE (NEED TO FIND ANOTHER COPY TO RESCAN)

(enquête policière inspirée du célèbre jeu d'INFOGRAMES sur micro-ordinateur).

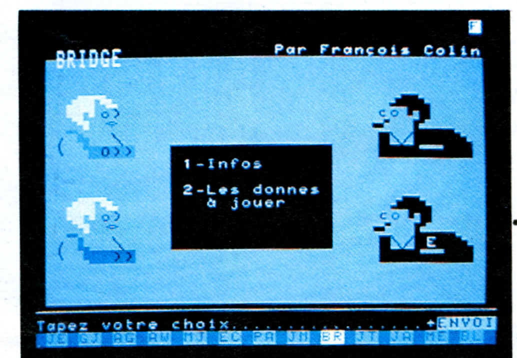
■ **type 3 :** le fin stratège.

Celui-ci n'aura que l'embarras du choix pour exercer son esprit de déduction sur des jeux tels : L'AWELE, OTHELLO, PUISSANCE 4, MORPION, BUT A L'ORIGINE, DODGEM, WARGAMES.

■ **type 4 :** le tireur plus rapide que son ombre.

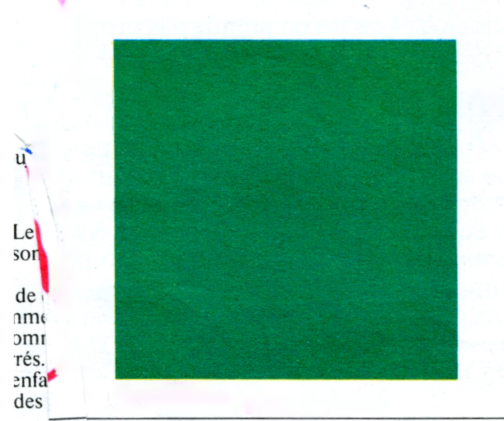
"L'accroc" des jeux d'arcade en tous genres où la rapidité et la ruse priment, trouvera son bonheur avec les jeux LES DIEUX DU STADE (reprise du fameux jeu sur micro d'INFOGRAMES, JEUX OLYMPIQUES 92), COBRA, TIR AU CANARD, CHASSE AUX MONSTRES, MISSION DELTA.

■ **type 5 :** le curieux.



Il veut tout savoir, du biorythme de son patron ou de sa secrétaire, aux petites annonces que passent les voisins. Pour lui CHOK a mis en place des rubriques telles : BIORYTHMES, PETITES ANNONCES, QUESTIONS REPONSES.

Avec CHOK tous les genres sont au rendez-vous des minitelistes. Alors on se "minitele" et on se fait un CHOK ?



INFOGRAMES EXPORT : DES CONTRATS EN BETON

Le monde leur appartient et pourtant on ne parle que très peu d'eux. Ils ne font pas partie d'une congrégation secrète et pourtant vous ne les connaissez pas. L'anglais, le japonais, l'allemand, l'espagnol, l'italien... n'ont pas de secrets pour eux. Ils voyagent de par le monde comme nous prenons le bus...

J'ai nommé les membres du service export avec à leur tête Catherine Pasquier et Benoît de Maulmin. Leurs nouvelles conquêtes se nomment : Japon, Australie, USA, Algérie. Alors quoi de neuf dans ces pays ? Faisons avec eux un bref tour d'horizon des produits sélectionnés.

■ les éditeurs japonais rient jaune :

TNT et L'AFFAIRE (INFOGRAMES), MACADAM BUMPER et DESPOTIK DESIGN (ERE INFORMATIQUE) vont envahir le Japon sur une machine nommée NEC 8801 (quel nom barbare) et une adaptation sur console Nitendo et arcade machine est prévue. Question à 100 francs, les éditeurs japonais vont-ils en faire une jaunisse ?

■ les kangourous n'ont qu'à bien se tenir :

Un contrat de distribution a été signé pour toute la gamme des produits ERE INFORMATIQUE, COBRASOFT et INFOGRAMES par une société nommée OZISOFT. Pas fous, les Australiens ont préféré prendre en exclusivité tous les produits plutôt que de voir débarquer INFOGRAMES avec armes et bagages pour créer INFOGRAMES AUSTRALIA. Mais quand même les kangourous n'ont qu'à bien se tenir...

■ la statue de la liberté en point de mire :

MACADAM BUMPER s'infiltre sur le marché américain. Il sera décliné sur Atari et PC. Une infiltration qui pourrait bien ouvrir la voie aux autres produits INFOGRAMES...

■ l'Algérie ouvre ses portes aux éducatifs de demain :

LE CORPS HUMAIN, DICTEE ELECTRONIQUE, LES PAYS DU MONDE, LE CUBE pénètrent en Algérie dans les écoles.

Alors dans quelle langue voulez vous commencer ?

INFOGRAMES VOUS DONNE RENDEZ-VOUS

Le professionnel, le ludique et l'insolite sont au rendez-vous. En effet, INFOGRAMES sera présent lors de trois salons aux genres bien distincts...

Du 15 au 18 septembre, au Palais des Sports Porte Maillot à Paris :

■ **le professionnel :** rendez vous au salon d'INFODIAL VIDEOTEX où INFOGRAMES présentera son activité télématique avec les systèmes de composition d'images videotex, d'exploitation vidéotex, l'hébergement...

Du 9 au 11 octobre, Quai d'Austerliz :

■ **le ludique :** le rire, le jeu, le plaisir, le défi sont sur les stands d'INFOGRAMES, ERE INFORMATIQUE, COBRA SOFT au Festival de la Micro organnisé par NEO-MEDIA avec le succès que l'on sait. Vous aurez des surprises...agréables bien sûr. Retenez bien la date !

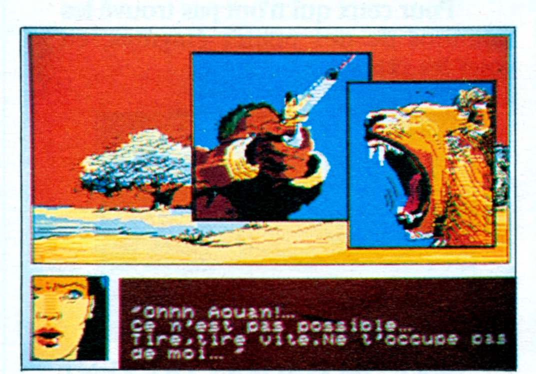
Du 17 au 27 novembre, le salon chic/le salon choc de l'informatique :

■ **l'insolite :** le métro sera le cadre pour la première fois d'une exposition micro-informatique et bien entendu INFOGRAMES y sera (Où ? La station n'est pas encore définie, mais vous serez les premiers prévenus !) Alors en avant en novembre pour une nouvelle aventure de la micro. Une première à ne pas rater !

ASTUCES DE PUCES

Après un été fort frais, il faut bien l'avouer, les puces sont de retour avec des astuces plein les poches. Après quelques mois de repos nos neurones fonctionnent à 100 % et nous allons vous le prouver en vous donnant des astuces de jeux pour les PASSAGERS DU VENT, TNT que vous avez plébiscités. Attention, c'est parti. N'oubliez pas de suivre nos recommandations. Vous connaissez le dicton : "une petite bête peut toujours en aider une autre". Que pensez vous donc que nous les puces faisons en ce moment ?

LES PASSAGERS DU VENT 2



Rappelez vous Isa, Hoël, Mary sont partis à la recherche de la vérité et pour ce faire ont traversé dans LES PASSAGERS DU VENT 1 des aventures aux multiples rebondissements. A la différence des PASSAGERS DU VENT 1 dans L'HEURE DU SERPENT (PASSAGERS DU VENT 2) vous avez la possibilité de voir ou de fouiller, sur l'écran central, des objets (pas mal !). Je vous donne deux exemples mais il y en a d'autres et à vous de les trouver.

Dans le deuxième épisode, il faut libérer le personnage nommé Jasmin qui est emprisonné dans une case du roi Kpengla. Maintenu dans la case à l'aide d'un collier en faire, il faut l'ouvrir en plaçant votre curseur dessus et en cliquant.

De même lors du 1er épisode Isa doit prouver qu'elle est aussi courageuse et habile que les amazones du roi Kpengla mais à défaut de savoir se servir d'un arc elle se sert d'un fusil. Pour que le coup parte du fusil et tue l'oiseau il faut bien entendu appuyer sur la gachette et c'est ce que vous devez faire !

Attention pour arriver à la solution finale il est absolument nécessaire que vous répondiez à chaque énigme à la fin des épisodes !

T.N.T.

TERRITOIRE A NEUTRALISER DE TOUTE URGENCE



Mon dieu que la vie d'un homme est dangereuse. Une fois de plus votre habileté vous désigne pour une mission dangereuse dans un pays particulièrment hostile. Vous êtes seul et vous devez faire face. Votre devise : "ruse, habileté, rapidité et méfiance". TNT est un jeu d'arcade progressif où pour passer d'un tableau à l'autre il faut nettoyer le terrain des ennemis qui l'encombre. Vous avez trois vies et ce n'est pas de trop. Votre but ? Pas très moral mais la fin justifie les moyens : tuer, tuer, tuer.

C'EST VOUS QUI LE DITES

● "... Je trouve génial cette idées de cache-écran que vous avez trouvé pour OK COWBOY, j'espère que vous en en créérez beaucoup comme ça. *D. Mataflon (Isère)*

● "... Je pensais avoir atteint le summum avec les PASSAGERS DU VENT 1 mais LES PASSAGERS DU VENT 2 est encore plus extraordinaire. Félicitez vos graphistes mais aussi votre scénariste."
P. Andron (Mulhouse).

● "... Je tenais à remercier tout le service SOS Françoise pour avoir répondu à ma lettre avec autant de rapidité et si gentiment car je sais qu'il ne doit pas être toujours facile de répondre à tant de courrier..."
Andertal Philippe (Nevers).

● "... Génial d'avoir sorti un logiciel sur Renaud, super, fantastique, les mots me manquent. Je suis un fan et je suis sur de ne pas être le seul. Qu'INFOGRAMES continue à avoir des idées aussi géniales..."
Philippe Touchet (Courbevoie).

● "... J'ai beaucoup aimé les DIEUX DE LA GLISSE et je voulais dire merci à toute l'équipe d'INFOGRAMES pour avoir fait ce logiciel car j'ai pu me retrouver sur les pistes de ski et faire du ski acrobatique comme j'en ai jamais fait..."
A. Ramaget (Grenoble).

● "... Je me permets d'insister sur la rubrique QUI QUE QUOI COMMENT contenue dans le TATOU qui est, j'en suis persuadée une véritable boîte à outils pour tous ceux et toutes celles qui comme moi veulent aller au bout de leur logiciel. Par ces quelques mots je dis donc bravo à toute la direction du CLUB ainsi qu'aux programmeurs et aux graphistes..."
Sylvie Baucheron (Vichy).

● "... Bravo pour votre TATOU qui est très complet et très bien illustré et un grand coup de chapeau pour les graphismes de vos logiciels qui sont magnifiques..."
Gilles Ullmann (Maizières-les-Metz).

MICRO DICO

A partir de ce mois-ci vous découvrirez dans chaque TATOU à la place de AUTEURKIT un micro dico vous donnant les significations de divers termes utilisés en informatique.

- **ARCADE :** ce mot qui vient des Etats-Unis désigne les salles de jeu et les galeries réunissant des quantités de machines aussi électroniques que payantes.
- **ARCADE + :** c'est un coktail d'arcade et d'aventure.
- **AVENTURE :** jeu sur micro ordinateur où il faut trouver le parcours idéal pour arriver à la solution finale.
- **ROLE :** un jeu d'aventure avec un soupçon de hasard.
- **K7 :** cassette classique de magnétophone sur laquelle peut être enregistrée un programme, c'est le système de sauvegarde le moins cher.
- **DK :** disquette qui est un support magnétique permettant de stocker les programmes.
- **BUG :** c'est le nom donné aux erreurs de programme : on dit débuguer pour supprimer les erreurs.
- **RAM :** ou mémoire vive, mémoire dont le contenu peut être modifié en usage normal.
- **ROM :** ou mémoire morte, mémoire dont le contenu ne peut être modifié en usage normal.
- **ORGANIGRAME :** représentation symbolique des divers enchainements d'un programme. Il se compose d'une série de "boîtes" contenant des symboles et reliées les unes aux autres, chaque symbole représente une fonction du programme. L'enchaînement des fonctions est indiqué par des lignes reliant les boîtes.
- **AVORTEMENT :** processus généralement engagé par un opérateur lorsqu'une erreur ou une confusion quelconque a rendu la poursuite du programme impossible. Il consiste à arrêter de façon prématurée l'exécution de celui-ci. Si l'opération réussit le fichier sera du moins sauvegardé mais dans le pire des cas il y aura perte totale des données.
- **BALAYAGE RECURRENT :** lorsque l'image sur l'écran s'affiche ligne par ligne on parle de balayage recurrent.
- **PROCESSEUR :** unité principale d'un ordinateur, le processeur est le dispositif effectuant les opérations sur les données. En micro-informatique, la totalité de l'unité de traitement tient sur une seule puce.



QUI QUE QUOI COMMENT



CARTE JEUNES : A NOTER

Les possesseurs de la carte jeune ont droit dans le cadre du Club INFOGRAMES :

– 33 % de réduction sur l'adhésion annuelle au club INFOGRAMES (100 F au lieu de 150 F) donnant droit à une réduction de 20 % sur les produits INFOGRAMES.

Pour toute demande d'adhésion, joindre une photocopie de la carte.

A LIRE OU A RELIRE

Malgré le soin que nous apportons à la fabrication de nos produits , il n'est pas exclu que ceux-ci puissent rencontrer quelques petits problèmes. Dans ce cas, nous vous demandons instamment de vous adresser en priorité A VOTRE REVENDEUR qui est habilité à vous changer votre logiciel en cas de défection. Il est bien entendu que dans les cas désespérés vous pouvez toujours faire appel à SOS FRANÇOISE au 78.03.18.46 (le matin de préférence).

LE COURRIER DES LECTEURS

– "... Je trouve votre logiciel ENTROPIE un peu difficile à jouer, j'ai du mal à avancer et à faire parler les objets. SOS.".
S. JEANVERT (Nice).

Pour faire parler les objets il faut toujours avoir sur soi l'ordinateur de traduction.

– "... Dans le champ 8 du logiciel LA GESTE D'ARTILLAC je n'arrive pas à trouver de l'eau et je meurs de soif à chaque tentative..."
Olivier LAGNOUX (Tulle)

Ce n'est pas de l'eau qu'il faut trouver dans le champ 8, il faut que vous ayez planté les graines de maïs afin de les manger et vous abreuver.

– "... Bonjour je suis fier d'être un membre de votre Club... je voudrais laisser un message : j'ai 13 ans j'ai un TO8, je cherche une personne avec qui je pourrais échanger des jeux sur disquette, écrire à :
Stéphane MAURESA
Lot. Beltan Enclos de la Bouvine n° 87
34130 MAUGUIO."

– "... Aidez moi. Dans VAMPIRE quel est le but du jeu, à quoi servent les objets en or, que faut il faire devant la femme du chateau, le sarcophage...?

– Dans SORTILEGES faut-il prendre les 9 parchemins et est-on obligé de parcourir toutes les salles du château ?

Dans LA GESTE D'ARTILLAC que faire dans la maison aux tonneaux ?"
Christophe SANCHEZ (Moissac)

– Dans VAMPIRE le but du jeu est de délivrer la jeune fille en lui apportant une rose après avoir tué le vampire qui se trouve dans le sarcophage, les objets en or servent à ouvrir certaines portes.

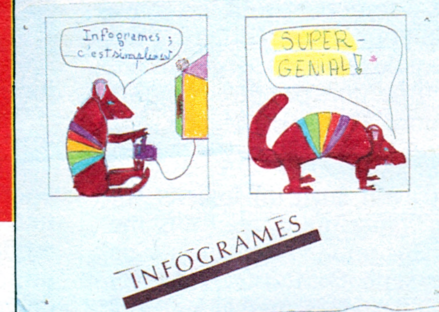
– Dans SORTILEGES on est obligé de prendre les 9 parchemins et de parcourir toutes les salles du château.

– Dans LA GESTE D'ARTILLAC il y a plusieurs maisons avec des tonneaux aussi il faudrait nous dire de quel champ il s'agit pour que nous puissions vous répondre.

– "... Dans MISSION PAS POSSIBLE, quand je détruis le laboratoire de Von Debar, le jeu donne un programme à conserver pour la suite, pourquoi ?
HUMBERT Ludovic (Nevers)

Vous êtes arrivé à la fin de votre mission et on vous a demandé de conserver le programme pour une suite éventuelle comme un MISSION PAS POSSIBLE 2 qui en fait n'est jamais sorti.

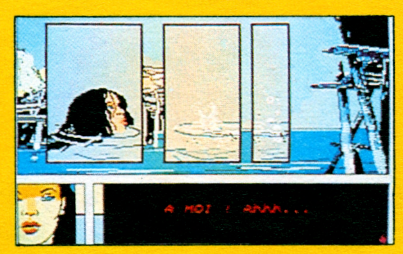

DESSIN DE CAROLE



RESULTAT DU CONCOURS ETE 87

Notre concours d'été a suscité de nombreux courriers et beaucoup de bonnes réponses. Malheureusement le nombre de gagnants est limité il a donc fallu les départager en tirant au sort. Félicitations donc à :
- 1er Prix : Henri Baudoin (Lingolsheim) un TO8
- 2e Prix : Josette Gea (Mezieu), une imprimante
- 3e Prix : Alain Montagny (Rixent), un abonnement à TéoPC.

Pour ceux qui n'ont pas trouvé les solutions de nos petites énigmes, en voici les réponses :



■ R1 : PASSAGERS DU VENT 1. Pour délivrer Hoël et St-Quentin, Isa doit prendre les cordages et le pied de biche.

■ R2 : PASSAGERS DU VENT 2. Dans la boîte des Passagers du Vent 2 il y a le poster des PASSAGERS DU VENT 2 avec Aouan et Isa.



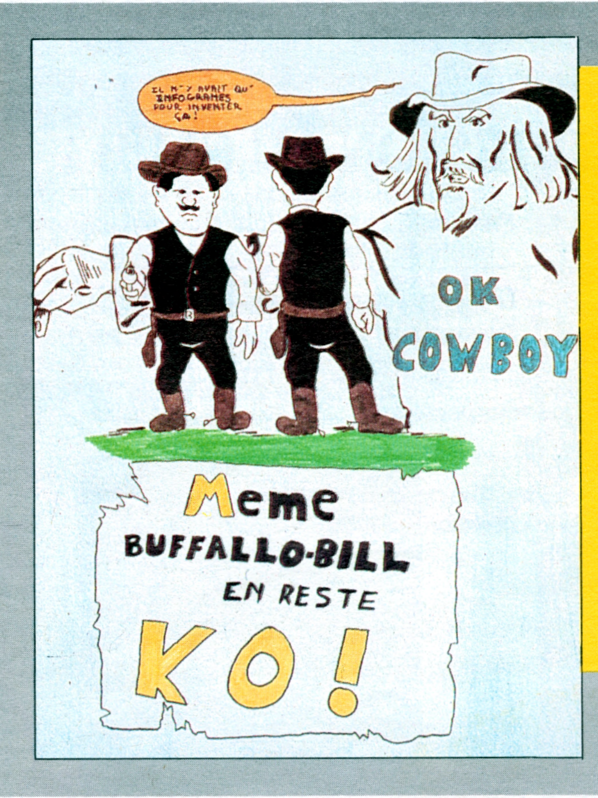
■ R3 : 1789.
- le passe-temps favori de Louis XVI était la serrurerie.
- LOUIS XVI a fait construire pour sa femme le PETIT TRIANON.

■ R4 : la bande dessinée "Les Passagers du Vent" comporte 5 tomes.

NOM DE CODE ORIGINALITE

Merci à l'illustre inconnu qui nous a envoyé cet essai de pub sur le logiciel OK COWBOY et bravo, c'est vraiment réussi. Nous regrettons simplement que cet habile publicitaire ait oublié de nous donner son nom et son adresse !

Et si vous aussi vous essayiez de faire des pubs sur les produits INFOGRAMES. Le meilleur dessin paraîtra dans le TATOU et l'heureux dessinateur recevra un cadeau surprise. A vos crayons. Prêt. Dessinez.



LE TATOU

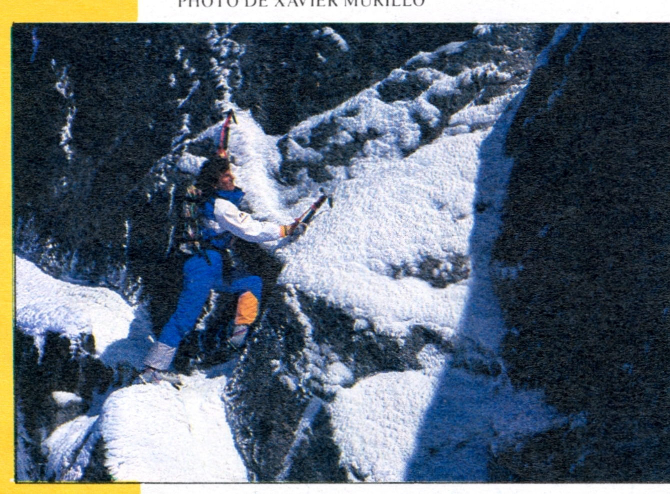
INFOGRAMES :
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEURBANNE
RCS LYON B 328 033 410
Tél. 78.03.18.46
Télex 30551 INFOG
Télécopie : 78.03.18.40
COMITE DE REDACTION :
Bruno Bonnell
Christophe Sapet
REDACTION :
Sabine Robert
MAQUETTE CONCEPTION, FABRICATION
MARATHON



La montagne est dangereuse, elle est traître, le temps peut virer d'un seul coup et si les escaladeurs amateurs n'ont pas pris les précautions élémentaires, la catastrophe fond sur eux comme un aigle sur sa proie. INFOGRAMES a dédié ce logiciel aux passionnés de montagne, aux amateurs de courses, aux fanatiques du jeu de simulation réaliste et pour ce faire à demander le concours d'un des plus grands champion d'escalade, Eric ESCOFFIER, qui a testé pour les lecteurs du TATOU ce logiciel et lui a prêté son image. (Voir interview d'Eric ESCOFFIER et les conseils qu'il donne aux joueurs).

A MOI LES GRANDES COURSES EN MONTAGNE...

PHOTO DE XAVIER MURILLO



"C'est avec ce cri que John se rua à l'assaut de la montagne. Il avait calculé les moindres détails, la route qu'il allait emprunter, les affaires à emporter... Mais il n'avait pas prévu la neige et le brouillard...

Au bout du troisième jour, John était complétement perdu. Il n'avait plus de réserves alimentaires, il avait froid, il avait oublié, chose impardonnable, des pitons, il s'était écorché les mains, il était épuisé moralement et physiquement. Il avait dégringolé la face qu'il avait eu temps de mal à escalader en moins de 30 secondes. Une chute qu'il aurait pu éviter s'il s'était assuré correctement.

Partez-vous aussi à l'assaut de la montagne mais avec les risques en moins, choisissez la solution de la simulation pour commencer (ensuite si vous êtes accroc persistez et tentez-le en réel !).

Ce cri : "A moi la montagne..." vous allez le pousser en jouant avec le logiciel BIVOUAC. C'est le départ d'une grande aventure mais attention elle peut être très dangereuse si toutes les précautions ne sont pas prises. Le logiciel est organisé en deux parties : la préparation de la course (vous choisissez votre chemin et sélectionnez vos affaires dans le sac à dos) et la course elle-même. Elle peut avoir lieu sur des glaciers, des pentes de neige ou sur de la roche (7 types de courses sont possibles) et il arrive parfois que l'on tombe dans les crevasses. Votre personnage grimpe, saute, escalade, mange... L'ascension se passe de jour comme de nuit par temps de soleil, de pluie, de neige, de brouillard... BIVOUAC est un superbe logiciel de simulation sportive par ses graphismes et sa réalisation technique qui dès le premier instant vous transporte avec réalisme dans une course de montagne.

Attention seuls les amateurs d'aventures tous risques sont abilités à jouer à ce logiciel. Il faut avoir de la ressource, de la force, de l'endurance et bien préparer son coup. Le grand frisson est garanti. Avis : à ne manquer sous aucun prétexte.

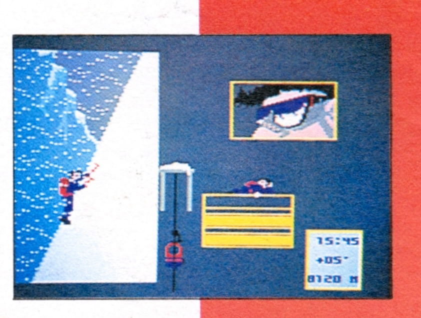
(Disponible sur TO8, TO9, TO9+, MO6, AMSTRAD, PC COMPATIBLES, ATARI ST.)

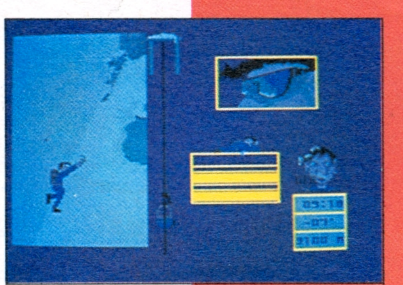
Une superbe simulation d'escalade en haute montagne

CONSEILS D'ERIC ESCOFFIER

Mais écoutez donc le maître de l'escalade vous en parler...

"Une course ça se prépare sérieusement. Déjà lorsque vous préparez votre sac, prévoyez de quoi passer la nuit, pensez aussi aux risques d'intempéries (surtout en hiver), n'oubliez ni la nourriture ni de quoi vous désaltérer : le rhum et le vin rouge ça réchauffe (mais pas d'abus !). Emportez au moins trois pitons (ou coinceurs), et faites attention au soleil en altitude. Pensez à utiliser les lunettes ainsi que la crème de protection. N'oubliez pas la lampe de poche, ça peut servir lorsque vous devez chercher quelque chose la nuit. En pleine ascension pensez à faire des relais d'assurance, ça permet de tomber moins bas. Les crampons sont fortement déconseillés sur la roche."









ERIC ESCOFFIER
UN GRAND CHAMPION PARLE DE SA PASSION : L'ESCALADE

Eric ESCOFFIER est un homme très occupé qui n'en finit pas de se hisser toujours plus haut au sommet des montagnes. Et pourtant, malgré un emploi du temps très chargé, il a trouvé quelques minutes pour répondre aux questions du TATOU et ceci pour la plus grande joie de nos lecteurs.

LE TATOU : Eric ESCOFFIER bonjour, je sais que vous vous entraînez actuellement. Quels sont vos projets ?

Eric ESCOFFIER : J'ai plusieurs projets dans la tête, le plus proche qui sera d'ailleurs peut être fait avant la sortie de ce journal, puisqu'il est prévu pour la fin de la semaine - si le beau temps persiste ! (rires.) - c'est l'ascension de 7 montagnes différentes enchaînées en solo avec descente des sommets en parapente. En fait je vais traverser le massif du Mont-Blanc du Nord au Sud. Ensuite je dois participer au championnat de descente de parapente. J'ai de plus un projet très particulier qui concerne l'ascension de l'Himalaya et ceci en moins de 8 jours. L'année prochaine je prévoie de participer au championnat de France d'escalade ainsi qu'aux Championnats d'Europe et du Monde de parapente.

LE TATOU : Un programme très chargé il me semble. Mais comment êtes vous venu à l'escalade ?

Eric ESCOFFIER : Je faisais de la gym. dans un Club et lors d'un entraînement je me suis abîmé le poignet. J'ai du arrêter la compétition. J'ai donc recherché un sport utilisant la force, l'agilité, la souplesse et l'aisance dans l'espace et j'ai choisi l'escalade. Il est vrai que c'est une démarche différente des autres escaladeurs et que ma formation initiale m'aide énormément. Je sais, vous allez me dire qu'en faisant de l'escalade on utilise aussi ses poignets (rires) mais en fait le mouvement n'est pas le même. En escalade, le poignet est étiré et non pas comprimé comme en gymnastique.

LE TATOU : C'est vrai j'allais vous poser cette question. Connaissiez vous l'informatique avant ?

Eric ESCOFFIER : Non pas du tout. Je n'ai malheureusement pas assez de temps libre pour celà. Mais je trouve ça intéressant.

LE TATOU : Que pensez vous du logiciel ? Vous avez participé à son élaboration ? Vous l'avez testé ?

Eric ESCOFFIER : Oui je l'ai vu et j'ai participé au logiciel en tant que conseiller technique. Je trouve que la simulation est très réaliste. Elle est parfaite dans le sens où elle met tout à fait le joueur dans les phases exactes de l'ascension. Si je devais faire une remarque elle serait vraiment minime. En effet sur les ordinateurs il est impossible de représenter les techniques d'assurance en solo, c'est le seul point s'éloignant de la réalité. En général je trouve que l'idée est très bonne. Le joueur retrouve tout à fait les problèmes qui peuvent se poser en montagne. En conclusion je dirai que c'est une très bonne simulation et que les amateurs comme les pros pourront beaucoup s'amuser et vivre une ascension comme s'ils y étaient.

LE TATOU : Qu'est-ce qui vous a poussé à parainner ce logiciel ? Et qu'est-ce que vous pensez qu'un tel logiciel apporte aux jeunes ?

Eric ESCOFFIER : J'ai dit oui par rapport au caractère de sérieux de l'entreprise. J'aurais peut-être hésité pour Pastis 51. Je trouve que c'est une bonne chose d'avoir fait ce logiciel, ça ouvre un peu les portes du petit milieu de la montagne et cela fait connaître aux jeunes le phénomène de l'escalade. Si c'était à refaire, je le referai.

LE TATOU : Merci Eric ESCOFFIER de nous avoir accordé ce temps et bonne chance pour vos prochaines ascensions que tous nos lecteurs vont suivre, j'en suis sûr, avec beaucoup d'attention.

Eric ESCOFFIER



PHOTO DE XAVIER MURILLO



LES DIEUX DE LA MER

